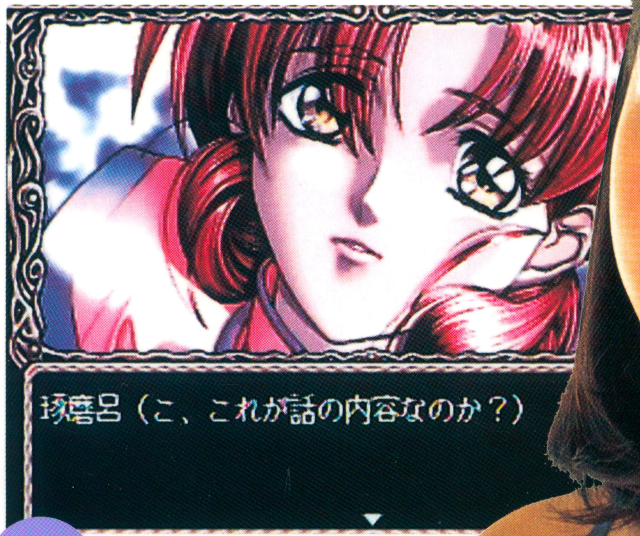
こだわりのジャンル別
ゲーム総合誌

［ゲームファン］

GameFan

Vol.2
定価680円

画面の向こう側
魅惑の美少女ワールドへ
ようこそ!!
新作・話題作・人気作を
熱く語る一冊



●特集2・'96上半期話題のゲーム●
鉄拳2
バイオハザード
真・女神転生
デビルサマナーほか



●特集3・新野球ゲーム徹底攻略●
グレイテストナイン'96
ワールドスタジアムEXほか

付録
ギャルズパニックSSポスター



美少女編

●特集1・美少女編●
ときめきメモリアル
同級生～if～
野々村病院の人々
卒業～クロスワールドほか

ゲーム美少女グラフティ 全60キャラを徹底解剖!

MYCOMムック


COUNTER REVOLUTION WAR
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
http://www.acclaim-jp.com
PlayStation
8/30 ON SALE
PLAYSTATION
5,800yen
CRW
counter revolution war
カウンター・レボリューション・ウォー
ミッション指令を受け、作戦を
実行し、任務を無事終了せよ！
アサルトスーツによって装備できる
武器も変わってくる。
武器の選択もミッションを遂行するに
あたって重要な要素となる。
緊急指令02S:
総員、戦闘モードに突入せよ。
2037年、防衛庁は戦略情報局内に、あらたに特務4課「特殊機動部隊」を設立した。4課は公式には情報局内の
一機関にすぎないが、実際には完全に独立した機関であり、上は大統領だけという異質な機関である。
その理由には、この組織が単にテロリストの犯罪を未然に防ぐだけでなく、自衛隊内の
右翼的部隊や危険人物の暗殺などの非公然任務を負うからである。
それ故に隊員は、あらゆる方面から選ばれたエキスパートであり、
各種装備も最高の物を供与されている。



MYCOM
毎日コミュニケーションズ
Keiko Izumi
GALS PANIC SS
© 1996 KANEKO

ゲームだけじゃ満足しない、**快適サターン情報誌**

GREAT SATURN Z

[月刊グレートサターンZ]

創刊3号8月9日発売！

定価500円(税込) 毎月9日発売

特集：

納涼!! 残暑はやっぱり「ホラー」でしのぐ。

ホラー対談 飯野賢治VS鈴木光司 「人間の持つ恐怖とは……。」

サターンソフト、ここがコワーイ。

新作、定番ホラーソフトパーフェクトガイド

デジタルのなかに閉じこめれている“霊”を検証する。

GREAT SATURN Z編集部が贈る、「コワーイモノ」大集合。

サターンで通信

セガサターンネットワークのオリジナル活用法。

GSZ collection



(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム
©SEGA ENTERPRISES, LTD.1996



©SEGA ENTERPRISES, LTD.1996, 1996



©1994 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



©SEGA ENTERPRISES, LTD.1994, 1995

グレイテストナイン'96

パンツァードラグーン ツヴァイ

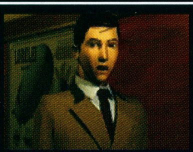
ときめきメモリアル～forever with you～

バーチャファイター2 (脱・ビギナーPART2)

Release Soft Selection

NOW GETS REVIEW

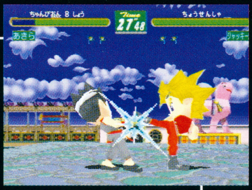
- サターンボンバーマン
- ロードラッシュ
- 湾岸デッドヒート+リアルアレンジ
- 時空探偵DD～幻のローレライ～
- サイバードール
- バーチャファイターキッズ
- 同級生～if～
- マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96
- ワールドヒーローズパーフェクト
- デスクリムゾン
- 駿才ー競馬データSTABLEー
- レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム
- 神秘の世界エルハザード
- ボディスペシャル264
- オリンピックサッカー



©1996 ASCII Corp./System Sacom/園田英樹



©I'MAX/BE TOP



©SEGA ENTERPRISES, LTD.1993, 1996



サターンソフトパーフェクトガイド

◆黒のグラビア「川崎愛」

◆三浦理恵子の「私にもやらせて！」

◆谷村志穂

「ゲームばっかりやってんじゃねぇ！」

内容は予告なしに変更になる場合もございますので予めご了承ください。

MYCOM
毎日コミュニケーションズ



MYCOMムック GameFan vol.2 永遠の美少女編

1996年8月15日発行　発行：毎日コミュニケーションズ
〒100東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
広告03-3211-2579　販売03-3211-2596　編集03-3211-2564

9784895639118

1919476006807

ISBN4-89563-911-8

C9476 P680E

三晃印刷（株）

雑誌68391-20

定価680円（本体660円）

GameFan

●Vol.2●

永遠の美少女編

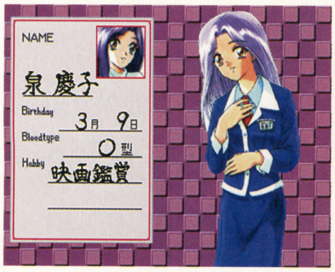
「ときめきメモリアル」「野々村病院の人々」ほか美少女ゲームを大特集

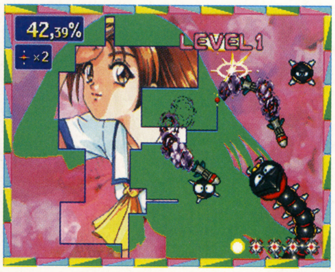
MYCOM

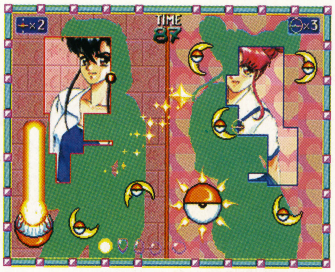

SEGASATURN
ギャルズパ
SS
セガサターン版登場!
ゲームセンターでおなじみの
陣取りアクションパズルゲームが
さらにパワーアップ!
アイテムを駆使し、
敵キャラをかわしながら、
天使の微笑み目指してGO!!



対戦モードで連続アタック！
大人気アーケードゲーム「ギャルズパニック」がますます可愛く、もっと熱くなった！







© KANEKO CO.,LTD.

●対戦モード●

興奮度200%の対戦バトルモード新搭載！
たくさん囲んでライバルに連続アタックだ!!

●1PLAYモード●

なんと今度は敵への攻撃が可能になった！
もう逃げ回ってパニックしないぞ。

●Girls Select●

キュートな女の子が全部で10人。
声優陣のキャスティングもご期待あれ。

MYCOM
株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
出版事業部 TEL.03-3211-2568

Game Fan

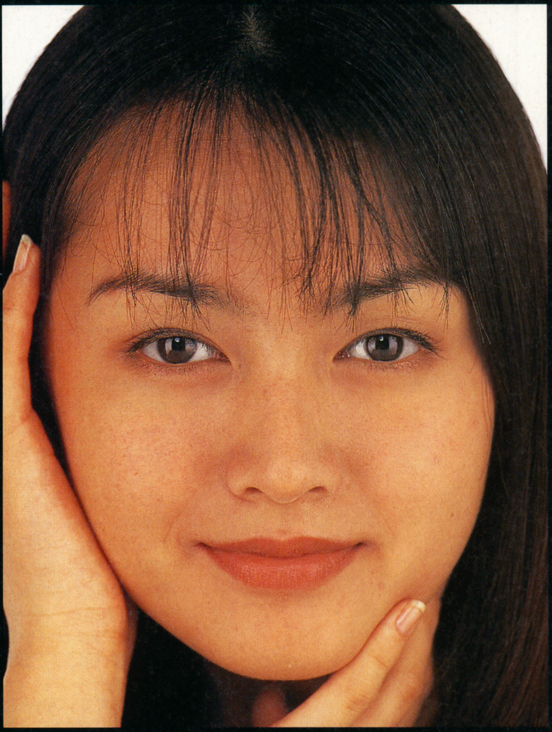
Vol.2
永遠の美少女編

Game Fan

Vol. 2

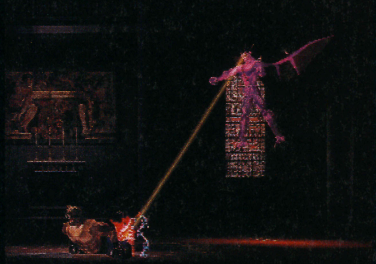
美少女編

CONTENTS



Rie Imamura







Game Fan Vol.2 INDEX

■ GAME TITLE

■ 機種マークの見かた

SFC	スーパーファミコン	95	WINDOWS 95	WIN	WINDOWS 3.1
PS	プレイステーション	SS	セガサターン	Mac	Macintosh
64	NINTENDO 64	FX	PC-FX		

SFC（赤）　その記事で使用した機種をあらわしています。

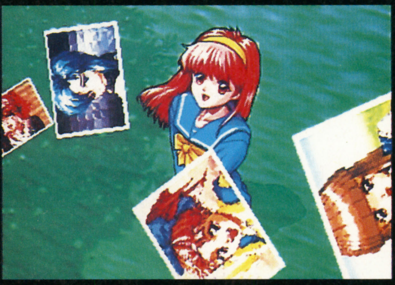
SFC（緑）　他機種でも発売されていることを示します。ただし、タイトル、発売元等が違う場合があります。

美少女ゲーム特集


96年2月21日(水)
藤崎『そうね。
お隣同士だし、
一緒に帰りましょうか。
東場
スーチーパイ
1500
H・EYE 1
FIRE 1
STICK 1
HELPER 1
南
いのっ!!』

GAME TITLE

ときめきメモリアル
～forever with you～



HARD: SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

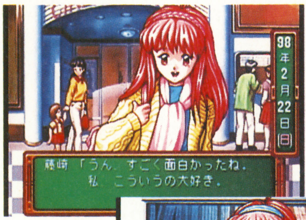
DATA

メーカー	コナミ
価格／発売日	スペシャル版9800円・デラックス版6800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD—ROM

ときめく恋の学園ドラマのサターン版始動！

ときめくような恋のドラマ…。大多数の男ならば誰もが夢見る理想的な学園ラブ・ストーリー。そんな甘ずっぱい想いのこもった恋愛を体験できちゃう「ときめきメモリアル」サターン版が、ついにプレイできるという。サターン「ときめキスト」たちの悲願の瞬間がやってきた。しかも、PS版とは異なるグラフィックも追加されているようだから、待ってたかいがあったというものだ。

プレイ画面はPS版と変わらないが、PS版にあったバイオリズムがサターン版では省かれている。ささいな変更だが、これが無くなったことによって一週間の行動の目安がつけづらくなったかもしれない。



◀詩織ちゃんと映画館でデート。恋愛にうつつをぬかしているのではなく、きちんとした青春を送っている証明だ。



▶青春とはスポーツに汗水を流すことである。当然、大会なんかでカッコいいとこを見せれば、別の青春だって送れる。



▲これがきらめき高校の伝説の樹。伝説を信じて告白してくる女の子がいるかどうかは、この高校3年間をどうすごすかで決まってしまう。

さんこうまでに ～どんなゲーム？～

もう知らない人はいないと思うけど、知らない人がいると困るのでちょっとだけゲームの内容を紹介しよう。

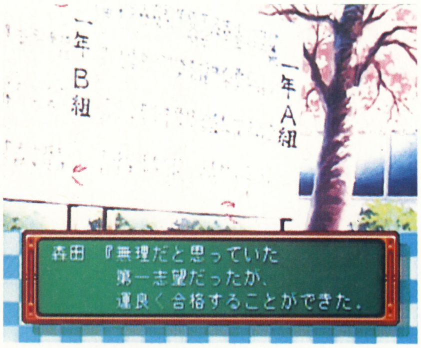
プレイヤーは私立きらめき高等学校に通うごく普通の新入生となり、卒業までの3年間を自由にすごしていく。

そのすごし方は、勉強に励むもよし、スポーツに情熱をもやして全国大会を目指すもよし、恋愛にうつつをぬかすもよしと、高校生活をどのようにすごすかは、プレイヤー次第ということになるゲームなのだ。

それが充実した高校生活だったかは、卒業式のその時に明らかにされるのだけど……。



▲自分の名前を入力するもよし、気に入った名前を入力するもよし。でも、変なあだ名をつけると連発されて後悔するので慎重に決めよう。



▲主人公に神様が奇跡を見せてくれたシーン。この奇跡をムダにしないで、憧れの幼なじみと恋人になれるかは主人公であるキミしだいだ。

新たなる伝説の誕生？

サターン版とこれまでのPS、PC版との大きな変更点は、自分からも告白できるということだ。

しかし、これが新たなる伝説として認可されるのかは定かではない。やっぱり立派な「ときめキスト」たるもの、自分から告白するなんて（ちょっと魅力的だけど）邪道な方法は取らず、きらめき高校の伝説を女の子に実行してもらえるほどの男にならなきゃいけない。

女の子からの告白を待ってるだけだなんて軟弱なマネはできるかっ、と言うような感じに告白コマンドがあらわれるようだが、裏を返すとそのキャラクターは、女の子から告白もされないような軟弱な（あるいは粗雑な）キャラクターなのだということを忘れてはいけない。それに、もしも自分の机の中に女の子からの手紙が入ってた場合、キミはそれを無視することができるだろうか？全身全霊の勇気をふりしぼって手紙を入れてくれたのに、その女の子の勇気を足蹴にするようなマネができるのか？

自分からの告白は、すべての女の子たちからの告白を聞いた後の楽しみに取っておいてはどうだろうか？

もっとも女の子からの告白がない場合で、上田祐司さんの歌う寂しいアノ歌を聞くよりも100倍マシという場合にのみ、自分からの告白を行うというのはどうだろうか。



▲伝説を無視し、自分の理想の女の子に告白するか迷うシーン。でも男の子からの告白で生まれるカップルは永遠に幸せになれるのだろうか？

SS サターン版はどんなものか？

ここではサターン版の、３年間の生活を見てみることにした。彼の成長する姿も、自分のキャラクターの参考にしてほしい。



◀親友となり、主人公を助けてくれる好雄との出会いのシーン。

きらめき高校1年生　1学期

４月４日　高校生活最初のイベントである入学式。運命の女神が微笑んだか、密かに想いを抱いてきた幼なじみの詩織と同じＡ組に決定。自己紹介の時、隣の席の早乙女好雄と知り合いになった。どうやら彼は女生徒のチェック魔らしい。好雄はさっそく詩織にチェックを入れていたようだ。もしかしたら、自分の知らない情報を手に入れているかもしれないから、後で利用させてもらおう。

６月３日　体育祭の４種目の中から選択したのは100メートル走。全力疾走をして見事１位に。

リプレイ日記

６月×日　いきなり女の子に「あなた根性があるわ！」と声をかけられた。彼女は運動部のマドンナ虹野沙希。さっそく好雄に電話番号を聞く。

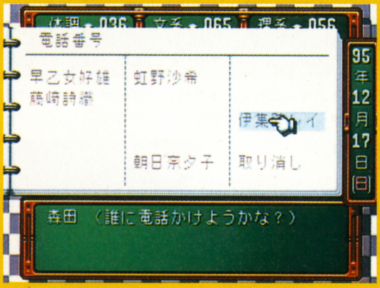
７月×日　校門の所で虹野さんと会ったので一緒に帰る。公園そばで、彼女は忘れようと思っているイヤなことを思い出させてくれた。もうじき期末テストが迫っている。彼女は明るい声で「根性でがんばるしかないね」と励ましてくれた。

７月10日～７月15日　楽しい夏休みに突入するための最初の試練。虹野さんの励ましを無駄にしないためにも根性をださなきゃ。

『ときメモ』耳より情報❶

きらめき高校理事長の孫・伊集院レイ。長身でハンサムで女生徒からの人気は絶大なものがあるが、主人公にとっては目の上のたんこぶ的存在。

その伊集院にも休みの度に電話をかけることができる。女の子とのデートの約束に忙しくて伊集院なんかには構っちゃいられないところだが、何回もかけつづければ何かが起こるらしい。



◀あまり気がすすまないが……

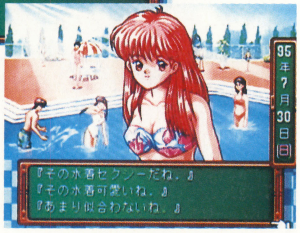


▲運動部のマドンナ虹野さんが声をかけてきた！

きらめき高校1年生　夏休み



◀8月の第一日曜日は神社で夏祭が行われる。この日だけは一ヵ月前から入念にチェックを入れて、意中の彼女を誘おう。



▶夏休みにしかないイベントのひとつ。女の子も気合を入れてキメているのだから、こっちもそのつもりでほめよう。

７月×日　詩織と一緒にプールにいく。

８月６日　詩織と一緒に神社の夏祭に行く。目に焼きついた彼女の悩ましげな水着姿が消えない内に、今度は祭りらしく浴衣姿でご登場とは、もう詩織に首ったけだよ。おかげで得意なはずの金魚すくいも、いい成果を上げられなかった。でも、ずっと忘れられない思い出だね。

８月14日～８月19日　文芸部の夏合宿に参加。詩織にオレの作品の批評を受ける。

８月×日　いきなり好雄から電話。すぐに遊園地に来いという呼び出し。そこには好雄の他に詩織と虹野さんが立っていた。ダブル・デートとは、好雄もなかなかイキをはからいをしやがって。



◀夏合宿は男女間が親密になる場所でもある。やっぱり、ここでかっこいいところを見せておきたいところだ。



▶好雄を親友と思える瞬間であるWデート。ここでの女の子に対する対応は、後々まで響くから慎重に決めたいところだ。

きらめき高校1年生　2学期



▲片桐さん登場。芸術パラメータが高くなった後に芸術学習コマンドを実行すると、このシーンを見られる。

９月×日　校庭で写生をしていたら、片桐さんという女の子に話しかけられた。

10月14日　文芸部の１年目の展示は詩の発表。

11月×日　謎の女の子に激突された。

12月11日～12月16日　イヤな期末テスト。ぎりぎりの成績でなんとか補習は免れてホッ。

1	藤崎詩織	459点	96	虹野沙希	309点
41	伊集院レイ	381点	116	森田直斗	288点
71	片桐彩子	339点	212	早乙女好雄	183点

ライターのコメント

バイオリズムがついてその週の行動にある程度の目安のついたＰＳ版に比べて、それがないサターン版は一見きつくなった気がする。しかし、キャラクターの成長率はそれほど厳しくなかった。

キャラクターたちの個性が非常に豊かで、こんなコいないよと思いつつも、自分の高校時代にこんなコいなかったかななどと考え込み、そんな自分に笑ってしまった。自分と主人公キャラをシンクロさせて考えだしたら、もう立派な「ときめきスト」だね。そんなシンクロとドキリとする一瞬がこのゲームにはあるから、多くのユーザーを引きつけるのかもしれない。　（操）

きらめき高校1年生　冬休み

12月24日　クリスマスの日である。伊集院の屋敷でクリスマス・パーティがあるというので足を運ぶと、黒服の男が出てきて門前払いに。なぜだ！

12月31日　虹野さんを誘ってスキーに。滑れもしないのにカッコいい所を見せようとし、逆に恥をかきまくってしまって超ブルー…。

1月1日　詩織を誘って初詣に行く。願い事はないしょ。詩織がおみくじを引こうと言うので付き合うと、なんと大凶！　詩織はここで不運を使い果たしたんだよ、と言ってくれたが、自分のおみくじは見せてくれなかった。きっと、大吉だったにちがいない。



▲外井さん登場。人を外見で判断する憎い奴。この外井さんのチェックをパスするには、ふたつの方法があるらしい。



▲虹野さんとスキーに行く。運動能力に自信がない時は、ウインター・スポーツは避けた方がよさそうである。



◀伊集院登場。バレンタインデーのチョコがもらえないならくれるというが……。



▶詩織ちゃんから義理チョコのプレゼント。来年こそは本命チョコを！



▶独りぼっちのブルー・クリスマス。こんな思いをするんなら、夏休み遊び呆けてるんじゃなかったなどと、1年間を振り返った様々な思いが走馬灯のように流れてゆく瞬間である。しかし、落ち込んでばかりいず、来年こそは……と決意を固めよう。

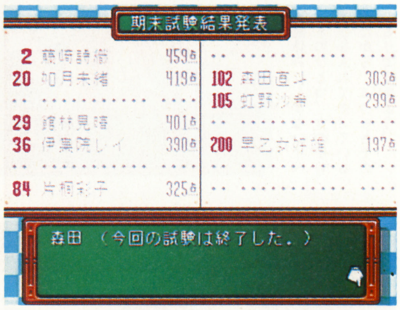
きらめき高校1年生 3学期

2月14日　男ならどぎまぎするバレンタインデー。伊集院に会ってイヤな思いをしたが、それでも女の子からチョコをもらえたぞ。みんな義理だったけど…。

3月4日～3月9日　学年末テスト。なんで人生最悪の日が1年に3回もあるんだ？　だけど文芸部の意地を見せて文系の問題だけは人並みの点がとれるようになったぞ。

3月14日　ホワイトデーは、詩織に本命チョコをおくる。

3月21日　俺の16歳の誕生日。独り寂しく誕生日も祝うのかと考えていた矢先、虹野さんがプレゼントを持って祝いにきてくれた。超カンドー。



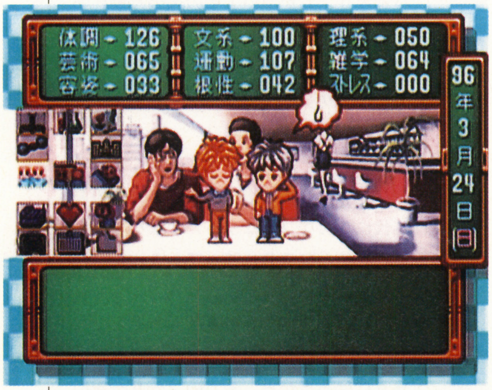
▶徐々に成績は上がってきているが…。



▲誕生日に虹野さんからプレゼントをもらってしまった。

きらめき高校1年生 春休み

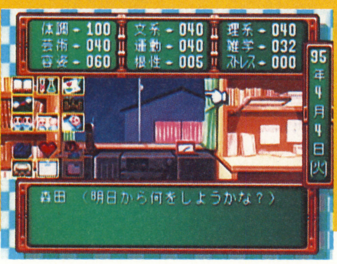
春休み中は好雄と遊びまくってすごす。



▲春休みは短いのだから、きちんと考えて行動しよう。この主人公のように遊び呆けるのもひとつの手段ではあるのだが…。

『ときメモ』耳より情報②

自分の部屋には色々な秘密が隠されていることに気づいたかな？　たとえばステレオにカーソルを合わせてボタンを押すと、ラジオ放送を聞くことができる。また夜に窓の外に見える詩織ちゃんの部屋にカーソルを合わせてボタンを押すと、詩織ちゃんが「眠れないの?」と言って羊を数えてくれる。最後までしっかり聞こう。



◀ラジオも聞けるし、詩織ちゃんの言葉も……。

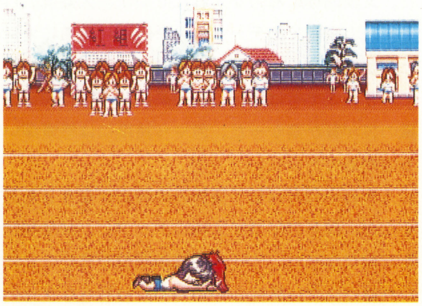
きらめき高校2年生　1学期

４月４日　始業式。いよいよ下級生ができる。憧れの先パイになれるように努力しなければと考えていた矢先、校門の前でポニーテールの少女に声をかけられた。誰だ？　考え込んだところに好雄が現れて全て解決。彼女の正体は好雄の妹の早乙女優美だった。これからにぎやかな学校生活がおくれそうだ…。



▲優美ちゃん登場。甘えん坊な彼女には振り回されっぱなしになりかねないので、要注意だ。

▼呼吸合わせが難しく、体調の影響がモロ出てくる。体育祭でカッコいいところを見せたければ、体調を整えよう。



６月１日　今年の体育祭は詩織との二人三脚に挑戦。しかし、日頃の不規則な生活がたたったか詩織の足を引っ張る結果に…。

６月×日　教室で難しい数学の問題に取り組んでいたら失神した。気がつくと科学室にいて、目の前には紐緒結奈が立っていた。すっげー怖い体験をしたが、好雄に紐緒さんの電話番号を聞いておく。

７月15日～７月20日　期末テスト。図書館での詩織との勉強が功を奏したのか、まあまあの点数を取れるようにはなってきた。まともに点数が取れるようになってくると、人生最悪の日々だったテスト期間中が、それほど最悪でなくなって見えるから不思議なものである。



▲惨敗に終わった2年生の体育祭だったが、虹野さんのこんな顔とこの一言ですべての疲れが吹っ飛んでしまう。

きらめき高校2年生　夏休み



◀二年生の夏休みのデート。そろそろ本命を絞り込んでデート・プランをたてないと、後々苦しくなる。



▶SS版の二年目の夜店。けっこう難しくて、一緒に行く女の子に喜んでもらえるようになるには特訓が必要だ。

７月25日　短い人生において高校２年生の夏休みは１度しかない。夏休み中にこっそりと勉強しておいて、一気に成績を上げて詩織のことをびっくりさせてやりたいものである。また、冬にみじめな思いをしないためにも、身体をきたえておこう。

７月×日　虹野さんを誘ってプールに行く。詩織もいいが虹野さんもかわいい。オレって浮気性？

８月４日　夏祭到来。やっぱり夏と言えば祭りである。今年も詩織の浴衣姿が見たくて、彼女を誘って神社に向かう。

８月12日～８月17日　毎年恒例の夏合宿に参加。今年はどうしても耐えられずに、合宿所の女湯をのぞいてしまった。むふふの日であった。



◀二年目の合宿。自分の作品を詩織ちゃんにほめてもらうためには、血のにじむような部活動をする必要がある。



▶合宿最終日。誘惑に負けてしまって思わず女湯を覗くと、こんなムフフなシーンが見られた。超ラッキー。

きらめき高校2年生 2学期

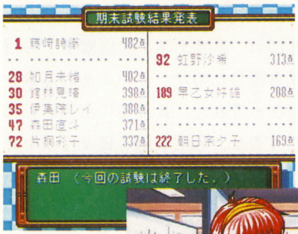
９月７日～９月14日　修学旅行。行く先は今さら国内旅行はないだろうと思うんだが、古きをたずねる京都・奈良５日間の旅である。３日目の自由行動は詩織と…と思ったんだが、虹野さんと京巡りをする。虹野さんとはなかなかいい感じで、５日目の自由行動も一緒に行く約束をしたんだけど、３日目の自由行動で引っ張り回し過ぎたのか、彼女は熱を出して寝込んでしまったと好雄が教えてくれた。オレは５日目の自由行動は無しにして、その日はずっと彼女に付き添うことにした。これも、いい思い出のひとつだよ。

10月７日～10月11日　文化祭の準備で一週間ブッ通しで部活漬け。でも、一週間も詩織と一緒にいられて嬉しかった。

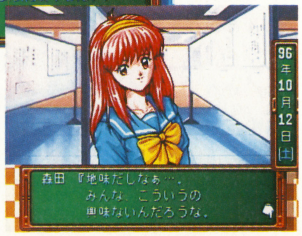
▶疲れから寝込んでしまった虹野さん。一見の価値、大アリのシーンである。



きらめき高校2年生　2学期



◀成績は今いちだが、それでも徐々に上位に近づいている。こうなると、トップをめざしたくなるのが人情だろう。



▶大入りの文化祭。夏合宿と、これまでの部活動を精力的にやってきた成果だ。詩織の好感度もきっとアップしてるぞ。

10月12日　文化祭。文芸部では文集の展示を行った。文集制作にも力を入れたせいか、大盛況。11月×日　公園でのデート中、詩織が10年前にオレたちが背比べをした時に木につけたキズを見つけた。今でこそ背はオレの方が高いが、10年前は詩織の方が背が高かった。何やら詩織には感慨深いものがあったらしい。

12月９日～12月14日　夏休みの特訓が効き目を見せたか、理系の学力が大幅にアップし、試験順位も21位になった。くーッ、試験順位が高いことはこれほどまでに気持ちいいものとは知らなかった。詩織の成績と並ぶのももう少しだ。



▲秋の公園で発見した二人の思い出の1ページ。詩織ちゃんの顔が、すごく愛しいものに感じる瞬間だ。

きらめき高校2年生　冬休み

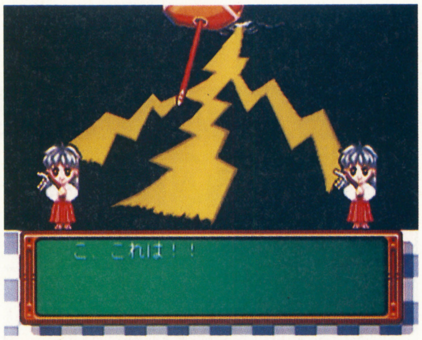
12月24日　伊集院の屋敷で開かれるクリスマス・パーティに参加することができた。今年は黒服に文句を言わせなかったものな。

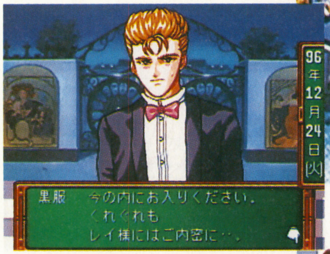
12月×日　年末最後の休みは詩織と一緒にスキーに出かけた。上級者コースで詩織にカッコいいところを見せてやれてバッチリだ。去年の教訓を活かしてかいがあったぜ。

１月１日　お正月は詩織の誘いで初詣に行く。願い事はないしょ。詩織も教えてくれなかった。おみくじを引いたら中吉だった。詩織はほどほどがいいって言ってたけど、自分は大吉なんだものな。なんだかスッゲーくやしいぜ。

１月×日　正月最後の休みは虹野さんを誘ってスケートに行く。去年のスキーのように恥はかかないぜ。虹野さんの手取り足取りしてスケートを教えてあげたんだ。グーッ！

▼絶対に大吉と願うこの瞬間。詩織ちゃんの態度にはなんだか悔しいものを感じてしまう。





▲去年とは打って変わった態度の外井さん。何となくイヤな雰囲気を感じるのは気のせいだろうか？

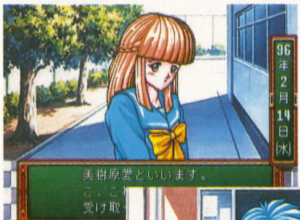


▲去年の失敗は二度と繰り返さない。１年間計画的に行動していれば、上級者コースだって怖くない。



▲体力に自信があれば、スケートもちょろいものである。いいカッコを見せるチャンスだぞ。

きらめき高校2年生　3学期



◀詩織ちゃんの紹介で登場する美樹原さん。嬉しいシーンだが、何だか複雑な思いを感じてしまうのだが……。



▶徹夜で本命チョコを作ってくれた虹野さん。ときメモをやってて感じる超カンドーの瞬間のひとつだ。

２月×日　館林と名乗る謎の女の子から留守電が入ってた。今度の日曜日に…と言いかけて切ってしまった。人違いに気づいたのかな？

２月14日　バレンタインデー当日。登校早々、伊集院のイヤミにさらされたがそんなの無視無視。休み時間に詩織に校舎裏に呼び出されたので、もしかして愛の告白…なんて期待に胸ふくらませて行くと、詩織の友達の美樹原さんがモジモジとオレにチョコをくれた。詩織の紹介というのが、なんだか複雑な気持ちである。今年は５個のチョコレートをもらえた。

３月３日～３月８日　学年末テスト。テスト結果は好調そのものだったが、順位は３位にあがった。ここまでくると詩織を抜いてトップにつきたいという野心がわいてくる。

３月14日　ホワイトデーは詩織と虹野さん、片桐さんの誰に本命チョコを贈るか迷ってしまう。だが、家の者にお返しを配らせる伊集院の気持ちだけは理解したくないぞ。



◀一人だけ特別なプレゼントを贈れるから、慎重に決めよう。

きらめき高校2年生 春休み

3月24日～4月3日　春休み。来年はいよいよ卒業だ。あわてて勉強したってはじまらないから、3年生生活に向けて体調を整えることにした。

きらめき高校3年生 1学期

▼自分の進路を決定する瞬間。自分で選んだ選択に対して、先生は容赦ない意見をぶつけてくる場合が多々あるが、そんな言葉にめげるな！



4月4日　進学か就職かを決める進路指導の日。詩織は一流大学に、好雄は三流大学に進学するつもりらしい。一応進学に希望したら、先生は一流大学も夢じゃないと言ってくれた。

4月×日　虹野さんを誘って中央公園に行ったら、なんと彼女はお弁当を作ってきてくれた。ムチャクチャうまかった。思わず、およめさんにしたいくらいだと言ったら、彼女は何やらあわてたようすだった。まずいこと言ったかな？

5月×日　詩織と中央公園に行ったら、昔のこの公園での出来事を思い出して芝生の上で話込んでしまった。昔はよく詩織と遊んだよな。

6月7日　前年は二人三脚に挑んで惨敗に終わった体育祭。詩織とオテテつないでランランランできるからなんて軟弱な考えを持ったオレがバカだった。オレは孤高の最速スプリンターだったはずだ…と暗示をかけて走ったら、見事に1位でゴールイン。

7月13日　期末テスト前日、詩織を誘って図書館で勉強。今度こそ、オレはトップに躍り出て見せるぜ。

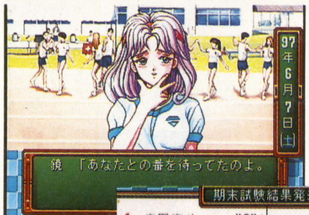
7月14日～7月19日　風雲急を告げる期末テスト。万策を尽くしてテストに臨み、全科目バッチリだ。結果は詩織を抜いて念願の1位だった。これでオレはテストの帝王だ！

▼虹野さんと中央公園でのデートで起こるお弁当イベント。青春という言葉に浸れる瞬間である。公園イベントは他にもあるが、どれも一見の価値アリだ。

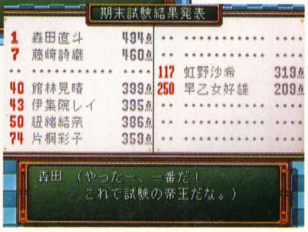




▲テストの直前に詩織ちゃんと図書館で勉強する。詩織ちゃんに直接あれこれ教えてもらえるのなら、絶対に成績も上がるよね。



◀三年目の体育祭。主人公はついにあの鏡さんにまで、こんなことを言われる男になってしまった。



▶見たか！　この俺様の成績を。試験の帝王になった瞬間、やっと詩織ちゃんが告白してくれる価値ある男になるはずだ。

きらめき高校3年生　夏休み

7月24日　高校生活最後の夏休みである。進路指導の先生なんかは、今は受験に専念しましょうなんて言うんだろうが、青春は一度しかないのである。きらめき高校に入った当初の目的を忘れず、悔いを残さないようにしよう。そうオレは夏休みの生活を決定した。

7月×日　詩織を誘って海に行く。詩織の水着姿がまぶしいぜ。詩織と進学先が違ったら、もうこんな彼女の水着姿を見ることはできないのかな…なんて、思わずフッと考えてしまった。

8月3日　夏祭も詩織を誘って出かけた。空に広がる花火を見る詩織が、すっごくかわいく見えた。

8月×日　めずらしくオレのウチに電話がかかってきたと思ったら、相手は好雄だった。用件はヒマしてるなら遊園地までこいというもの。なんだか懐かしい響きを感じつつ遊園地まで足を運ぶと、そこには好雄の他に詩織と虹野さんがいた。まるで、1年生の時の夏休みを思わす顔触れだった。楽しい一日をすごした帰り道に、好雄が「彼女、傷ついていたぜ」と一言ボソリともらした。

8月11日～8月15日　文芸部夏合宿に参加。高校生最後の合宿ということで、何か感慨深いものがあった。詩織との楽しい思い出の1ページといったところだろうか。去年の例もあったので合宿最終日に女湯をのぞこうかと迷ったが、こんなことではいかーんと、なんとかその欲求を制止した。

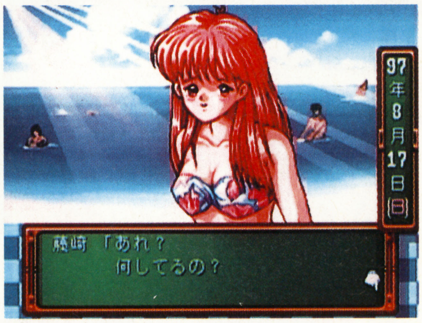
8月×日　詩織を誘って遊園地に行く。ナイトパレードで否応なしにムードは高まっていく。詩織も楽しんでくれたようでよかった。今年の夏休みが、3年間で一番楽しい休みだったかもしれない…。

8月×日　詩織を誘ってプールに行く。進路に不安はないはずなのに、なぜか彼女の水着姿をもう一度見たかった。

8月31日　あっというまに夏休みが終わってしまった。思えば、今年の夏休みが高校生活3年間の中で一番楽しい休みだったかもしれない…。



◀高校生最後の夏祭の夜は、花火が二人のムードを盛り上げてくれる。



▲夏と言えば海。毎年、海に行ってたとしても、やはり最後の夏には感慨深いものがあるはずだ。



▲今年の夏もWデートに誘ってくれた好雄。毎年毎年、彼には本当に感謝し通しである。



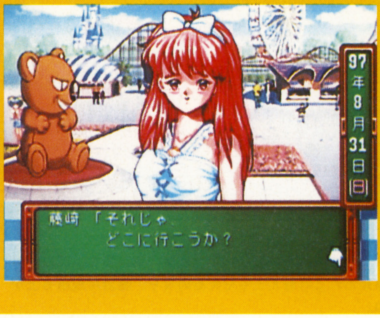
▶Wデートに好感度が高い者同士がぶつかると、選択に困ってしまう。どちらか一方をキズつけることになってしまうのだから……。



▲夏の遊園地はナイト・パレードで思い出を作ってくれる。これまで行けなかったのなら、最後の夏にはゼヒ入れたいイベントだ。

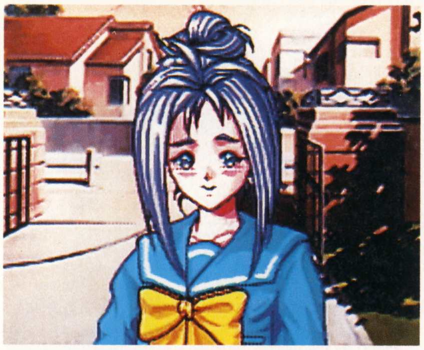
『ときメモ』耳より情報③

色々な場所で登場し、時にはぶつかってくる謎の少女（別名コアラのリボンちゃん）がいるはずだ。彼女に会うことはできないのか？　と考えているあなた。画面の隅々を目を凝らして見てみよう。きっとどこかのシーンの一部に、イベントとしてではなく彼女の姿を見つけることができるはずだ。



◀さて、このドコに謎があるでしょう？

きらめき高校3年生 2学期



▲女の子が頬を赤らめて「一緒に帰ろう」と誘ってくれるなんて、憧れるシチュエーションのひとつである。入学当時の主人公では考えられなかった夢の瞬間だ。



▲片桐さんの必見イベント。この寝顔の可愛らしさに魅せられて起こさないと、ちょっともったいない。

9月×日　優美ちゃんが修学旅行のおみやげをオレにくれた。どうやら、優美ちゃんとおそろいのものらしい。モテる男はつらいぜ。

10月11日　今年の文化祭は弁論大会だった。「高校生活を振り返って」という題目で、緊張する詩織を励まして演壇に送りだしてやると、オレが見守る前でとんでもない発表をしてくれた。「まだ、素敵な男性とめぐりあっていない」だなんて…。オレ、眼中にないのかな。

12月×日　片桐さんを誘ってプラネタリウムへ行く。ロマンチックな雰囲気にふっと横を見ると、なんと片桐さんは居眠りをしていた。優しく起こすと彼女は「…君、大好きよ」って意味深なつぶやきをもらした。それをネタにちょっと片桐さんをからかったけど、彼女の好きな人って、いったい誰なんだろうか。

12月×日　詩織と一緒に図書館でテスト勉強をする。詩織と一緒だと勉強も進むし、テスト運も向いて来るような気がする。有終の美を飾るためにも、最後のテストで気を抜けない。

12月8日～12月13日　学生生活最後の期末テストは、大学受験への足ならしでもある。しかし、試験の帝王となったオレに不可能という文字はない。進学は、詩織と同じ一流大学を目指すことに決めた。



◀演壇に立つ詩織。せっかく不安を取り除いてやったのに、その発言はないだろと絶叫しかねない弁論をしてくれる。

きらめき高校3年生 冬休み

最後の冬休みは思い出いっぱい

▶クリスマスパーティの後、詩織、美樹原、鏡は必見イベントがあるから要チェックだ。





◀クリスマスプレゼントの中には、ひとつだけ伊集院からのものが混じっている。



▲夢の植木賞受賞の感動の瞬間！　女の子たちの注目度はアップし、進学・就職以外に別の進路を取ることができるようになる。

きらめき高校3年生　冬休み

12月×日　年末最後の日曜日に虹野さんを誘ってスキーに行く。すでにプロ・スキーヤーもかくやというオレの腕に不可能はなかった。

12月24日　恒例の伊集院家のクリスマス・パーティに行く。黒服の外井さんに文句もなく通してもらえた（アブない目つきはしてなかったから、去年のは気のせいだったんだろう…）。クリスマス・プレゼントは伊集院Ａ全版のポスターだった。ナゼだ！　傷心のオレだったがその帰り道で、神様が素敵なプレゼントをそっとオレにくれたのだった…。

１月１日　虹野さんのことが気になったが、詩織に誘われて初詣に行く。願い事は…もちろん、詩織との恋愛成就だ。気合を入れて引いたおみくじは大吉だった。もちろん、詩織も。今年は幸先がいいぜ。

１月２日　寝正月で過ごし体調を整えた。

１月３日　信じられないことに、オレが冗談で送った小説が植木賞を受賞してしまった。一流大学に進むという進路以外の道が一瞬見えたような気がしたが…。

１月４日　詩織を誘って遊園地へ行く。観覧車に乗った時、いきなり観覧車が止まっちまった。おびえる詩織を落ちつかせていた時、詩織が意味深な言葉をもらした。肝心な所で動きだした観覧車のおかげで結局ごまかされちゃったけど、「だって私…」の続きが聞きたかったな（観覧車の馬鹿野郎）。



▲詩織ちゃんの必見イベントのひとつ。止まってしまった観覧車の中で、３年間心で温めてきた詩織ちゃんの想いが……。

きらめき高校3年生 3学期



▲虹野さんとショッピング中に起こるイベント。デートはジャマされるけど、このシーンでは彼女の優しい一面を見ることができる。



▲詩織ちゃんがバレンタインデーにくれる、特別な想いのこもったチョコレート。彼女の本命は、本当に自分なのだろうか？

１月×日　虹野さんを誘って買い物に行った時に迷子を発見した。優しく子供の面倒をみる虹野さんを見ていると、彼女の本当の優しさが感じられるよな。

２月14日　高校生活最後のバレンタインデー。こう、高校生活最後って言葉が連続すると、感慨深いものも無くなってしまうのは気のせいか？　しかし、信じられないことに今日は本命チョコのオンパレードだった。もちろん、詩織からも虹野さんからも本命の、しかも手作りのチョコをもらえた。だけどオレにとっての本命って、いったい誰なんだろう。

２月23日　大学へ行かずに作家になろうかと迷ったが、一流大学を受験することに決定。すべての科目でミスすることはなかったから、きっと、いや絶対に詩織と同じ大学に合格できるはずだ。

３月１日　いよいよ高校生活最後の日である卒業式。校長の長い話も、思い出のひとつと思えば短く感じられなくもなかった。教室に戻ってくると、差出人の書かれていない手紙が一通入っていた。伝説の樹の下で誰かが待っていてくれている。この３年間でやってきたことがすべてムダではなかったと実感できた一瞬だった。伝説の樹の下でオレを待っていてくれるのは、詩織かそれとも他の誰かか？



▲散々迷って一流大学を受験することにする。万全の体調で試験に向かえば、絶対に合格するはずだ。そして、大学も詩織ちゃんと一緒に……。



▲ついに卒業式。きらめき高校の伝説に願いをかけて告白してくれる女の子は、果しているのだろうか？　もしいなければ、自分から……。

リプレイに登場しなかった女の子たちの

スペシャルアルバム

如月未緒



図書館で読書に没頭する如月さん。話し掛けてもゼンゼン気づいてくれないんだけど、いい顔してるよね。やっぱり、読書中の如月さんが一番かな。

古式ゆかり



中央公園で編み物をする古式さん。ダレへのプレゼントか教えてくれなかったけど、もらえる奴がうらやましい。編み物のプレゼントっていいな。

清川　望



シクラメンの花言葉を教えてくれた清川さん。彼女の以外な一面を見せてもらえた瞬間だ。やっぱり、清川さんも女の子なんだ……。

鏡　魅羅



更衣室で試着をしている鏡さん。オレの見立てが気に入ってもらえるかどうか、ドギマギする時だ。バッチリ彼女に似合いの服だと思うんだけど。

紐緒結奈



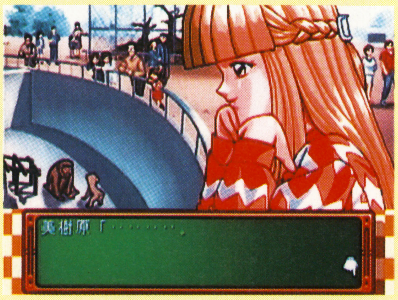
天才・紐緒に不可能はない。ボーリングでパーフェクトって……あれ、ストライクは一本もなかったはずじゃ。それに、機械から出てる煙は……。

早乙女優美



プロレスに燃える優美ちゃん。パンツが見えちゃいそうなのもおかまいナシッ！　しかし、好雄で技の研究をするのはほどほどにしてやって。

美樹原愛



猿山のサルを夢中で見てる美樹原さん。動物好きな人に悪い人はいないって言うけど、彼女を見てるとまんざらウソじゃないなって思える。

朝日奈夕子



職員室を訪ねると、そこにはお説教をくらっている朝日奈さんの姿が……。遅刻癖はなおした方が、将来のためにいいと思うんだけど。

GAME TITLE

卒業～クロスワールド



HARD

SFC	PS	64	95
SS	FX	WIN	Mac

DATA

メーカー	イースリースタッフ
価格／発売日	6,800円／発売中
ジャンル	アドベンチャー
メディア	CD－ROM

気にいったあのコとデートをして愛を育め！

育成シミュレーションというジャンルを、不動のものにした卒業シリーズ。その一つの答えと言えるゲームが「卒業～クロスワールド」だ。

今までは女子高の先生として彼女らに接していたが、本作品では卒業、卒業IIに出てくる女の子10人＋新キャラクター２人の中から１人と、どれだけ仲良くなってラブストーリーを作り上げることができるかどうかが勝負になっている。

プレイヤーが動ける期間は８月５日から24日まで。その行動によって30日の告白シーンの結果が決まる。どれだけ目的のコと話したり、見ることができたかによって相手の返事が変化する（好感度が上がっていく）ので、横浜市中区を歩きまくり、女の子と出会う回数を増やすのがコツだ。

ただし単に話しているだけでは、ストーリーは先に進まない。キャラクター別に特別なイベントがいくつか用意されており、それらを上手にクリアしなければ、物語半ばでゲームオーバーになってしまうこともある。

相手の性格をくみ取ってあげて、それに応じたセリフを選んでいけばまず問題はないので、あまりに自己中心的な行動を控えればいい。

ちなみに２人同時に攻略することはできない。よって狙いは１人にしぼること。あまり欲ばると後で泣くことに。

▶夏休みの間、12人の女の子とたくさん会話をして愛を育てていく。



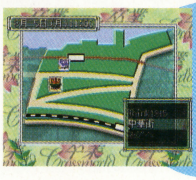


◀時には夢を語りあうのも大事。お互いのこと、もっと深く知りあわないと。

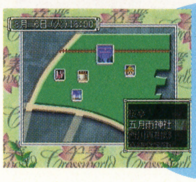
横浜市中区を知りつくそう

彼女らは時間帯によって、中区内を歩き回っているので、プレイヤーもそれに応じて行動しなければならない。キャラクターごとに特に出会える可能性の高い場所もあるので、最初の一週間くらいは昼夜問わずいろいろな場所に行ってみるといいぞ。

また他のキャラクターから誰がどこそこにいる、といった話も聞けるので、地名や店名などは最初にしっかりと覚えておこう。

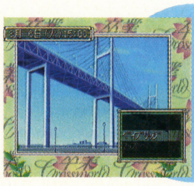


山ノ下町●中華街とディスコThink1215があるポイント。シンディが毎晩踊っているので行ってみよう。



山ノ手町●桜亭、五月雨神社、西川真樹邸、高級住宅街、安田舞奈邸、黄昏刻とたくさんの場所に行ける。





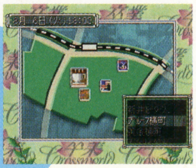
ベイブリッジ●ベイブリッジのみ。真樹と聖美と多く会えるが、他の女の子もたまに来ているので見逃すな。



桜町●司馬クリニック、図書館、ショッピングモールがあり、静の姿をクリニックで見かけられる。



本牧●物語後半で重要な場所となる倉庫、埠頭、サーキット。夜の埠頭はなかなかきれいで一見の価値あり。



栄町●聖美の自宅である新井モータース、ブルース横町、黄金横町、真樹がよくいるブルーレーベルがある。



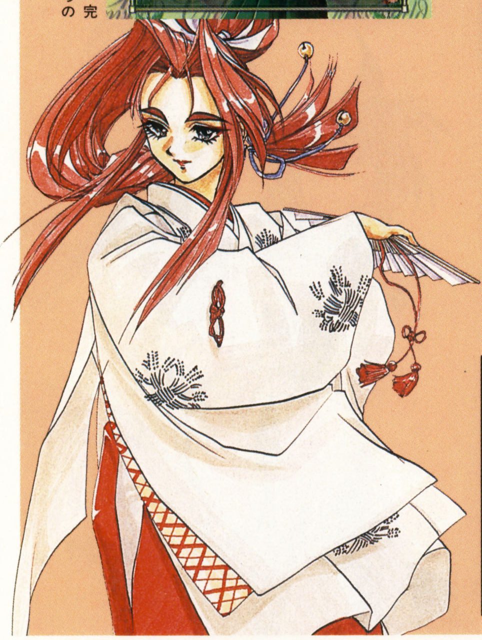
新元町●長寿庵、新元町商店街、フィールドスケイプの３か所。商店街はたくさんの女の子と会えるぞ。



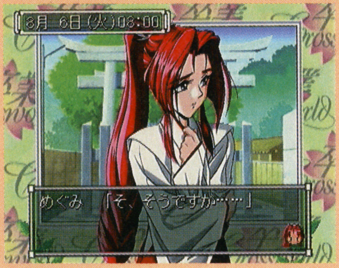
本元町●清華女子校、シネマロージュ、本元町駅前、ジュラシックパーラー、スポーツグラフィックス、小丸坂など。物語の中心となる。



▶ネギが食べれないというめぐみ。完璧に見えた彼女だが、やはり年ごろの女の子らしさも見せてくれる。







◀五月雨神社から出ようとすると、急にさみしげな表情になる。彼女の真意はいかに？

横山めぐみ

卒業～クロスワールドのオリジナルキャラクター。清華女子校では３年Ａ組に在籍し、五月雨神社に住んでいる。そのため神社で会うことが最も多い。しかも熱心な巫女のため、かなり遅くまで境内の掃除をしている。もちろん朝も早い。

昼間や夕方は新元町商店街や高級住宅街で会えるのだが、日によってはシネマロージュに出かけている。彼女はかなりの映画好きなのだ。

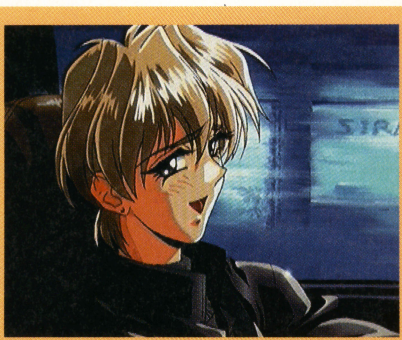
イベントは五月雨神社の早朝、商店街などがあるのだが、ゲームスタート時の相性判定の結果がめぐみとなっていなければ見れないものが多い。つまり彼女との思い出を作りたいのであれば、ゲームスタート時から勝負が始まっているといっても過言ではない。

5日	西川真樹邸	高級住宅街	新元町商店街	12日	五月雨神社	フィールドスケイプ	新元町商店街
6日	五月雨神社	高級住宅街	小丸坂	13日	図書館	本元町駅前	新元町商店街
7日	五月雨神社	高級住宅街	新元町商店街	14日	五月雨神社	図書館	ショッピングモール
8日	清華女子校	新元町商店街	五月雨神社	15日	五月雨神社	高級住宅街	小丸坂
9日	五月雨神社	西川真樹邸	高級住宅街	16日	五月雨神社	新元町商店街	長寿庵
10日	本元町駅前	シネマロージュ	五月雨神社	17日	ジュラシックパーラー	映画	プール
11日	五月雨神社	シネマロージュ	ショッピングモール	18日	シネマロージュ	本元町駅前	



▶勘違いして真樹の家へと入り込んだ主人公の見たものは、真樹のセミヌード。色っぽいよね。







◀はっきりいってかなり珍しい真樹の制服姿。清華女子校前か真樹の家の前でしか見ることができない。

西川真樹

めぐみと同じくオリジナルキャラの一人で、夜な夜なブラックボディの愛車トランザムを駆って市内を動いている。また歌うことも好きで、ブルーレーベルにも入り浸って店の雰囲気を味わっているらしい。

18歳にしてＦ3000のドライバーズシートを獲得しているというほどの運転の達人で、サーキットなどにも好んで訪れている模様。普段は無愛想な真樹だが、サーキットでは気分が高揚しているのか、笑いながら話しかけてくれる。

ブルーレーベル店内から飛び出してくるものと、真樹の家に入るイベントの後、フレッドと真樹をかけてチキンレースで勝負する。ここではギリギリまでブレーキを我慢するように。

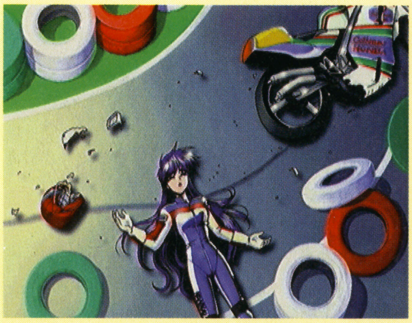
5日	西川真樹邸	ブルーレーベル	サーキット場	12日	サーキット場	西川真樹邸	ブルーレーベル
6日	ベイブリッジ	埠頭	サーキット場	13日	サーキット場	西川真樹邸	ベイブリッジ
7日	サーキット場	ブルーレーベル	ベイブリッジ	14日	本元町駅前	清華女子校	ブルーレーベル
8日	西川真樹邸	清華女子校	小丸坂	15日	サーキット場	西川真樹邸	埠頭
9日	ブルーレーベル	西川真樹邸	埠頭	16日	ブルーレーベル	清華女子校	西川真樹邸
10日	ブルーレーベル	スポーツグラフィックス	ショッピングモール	17日	スポーツグラフィックス	黄昏刻	埠頭
11日	埠頭	ベイブリッジ	西川真樹邸	18日	ドライブ	ブルーレーベル	

新井聖美

バイクが好きでたまらない聖美は、サーキット場か自宅の新井モータースにいることがほとんど。出会ったきっかけが、冗談抜きに生死に関わる問題だったため、最初は不機嫌極まりないが、そのうちだんだん心を開いてきてくれる。

学校をサボリ気味で、補習のためスポーツグラフィックスに行っており、好感度が高くなってくると、ちょうどエアロビの補習が済んだ聖美に会える。

そして昼間のサーキット場に行くと、コースレコードを出そうとして限界まで攻め、転倒してしまうイベントにも遭遇。ここでは誰がなんと言ってもおぶって家まで送ること。一気に親密な関係になれるぞ。





▲とにかくバイク好きの彼女、サーキット場にはいつも行っている。疲れたときはベイブリッジもチェックだ。



▶そっけない態度の聖美だが、話しているうちにどんどん打ち解けてきて、表情も豊かになるのだ。



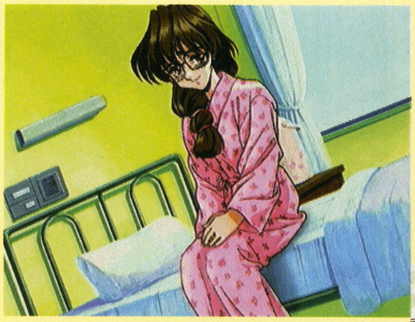
5日	新井モータース	スポーツグラフィックス	サーキット場	12日	ベイブリッジ	新井モータース	埠頭
6日	ベイブリッジ	スポーツグラフィックス	サーキット場	13日	ベイブリッジ	新井モータース	黄金横町
7日	ベイブリッジ	新元町商店街	本元町駅	14日	ブルーレーベル	新井モータース	ブルース
8日	埠頭	清華女子校	前埠頭	15日	埠頭	ベイブリッジ	横町サーキット場
9日	ベイブリッジ	新井モータース	黄昏刻	16日	サーキット場	ベイブリッジ	新元町商店街
10日	ベイブリッジ	新井モータース	新井モータース	17日	サーキット場	図書館	新井モータース
11日	サーキット場	ベイブリッジ		18日	プール	レストラン	バー

中本　静

身体が弱いことがコンプレックスとなっている静。何をするにも一歩引いた形で考え引っ込み思案になっている反面、元気いっぱいの美夏に嫉妬するようなかわいい一面も見せてくれる。

小丸坂の横にある公園で、一人でブランコに座っているイベントをクリアすると、そのうち美夏から静の入院を知らされる。これは主人公がフィールドスケイプ店内にいなければ発生しない。その後はすぐに病院へ駆け付けよう。

入院以前は図書館や、やはり病院で通院中の静の姿を見られるが、夜になると繁華街をうろついているシーンにも遭遇する。主人公が注意すると「信用していないの?」と怒られてしまうのだが…。





▲ほめるとまんざらでもない様子を見せる。かなり主人公のことが気に入っているようだ。



▶夜になると繁華街で出会える静。こんな危ない場所でいったい何をしているのだろう。



5日	司馬クリニック	図書館	小丸坂	12日	司馬クリニック	図書館	長寿庵
6日	ブルース横町	図書館	小丸坂	13日	司馬クリニック	ショッピングモール	本元町駅前
7日	黄金横町	ショッピングモール	図書館	14日	黄金横町	司馬クリニック	本元町駅前
8日	清華女子校	司馬クリニック	ブルーレーベル	15日	フィールドスケイプ	図書館	新元町商店街
9日	ブルース横町	司馬クリニック	小丸坂	16日	図書館	司馬クリニック	ブルーレーベル
10日	シネマロージュ	小丸坂	ブルーレーベル	17日	清華女子校	フィールドスケイプ	司馬クリニック
11日	ブルース横町	長寿庵	ショッピングモール	18日	美術館	公園	



▶ツンとふくれたまみの横顔はなかなかめずらしい。中華飯店の中でしかまず見られないだろう。





◀とにかく食欲だけは人の何倍もある。そばとはいえいくらなんでも80杯もツケるとはすごいよね。



志村まみ

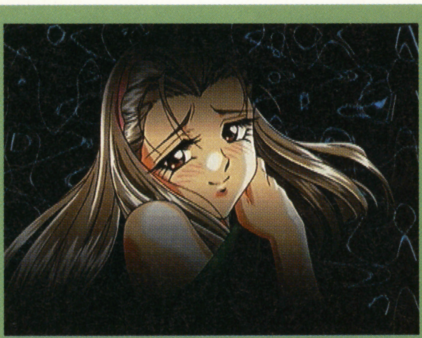
まみは遊び好きで、食べるのはもっと大好きというノリのため、飲食店や繁華街で出会うことがほとんどになる。特にジュラシックパーラーは、まさにまみの独壇場といっても言いくらいだろう。見ているこっちが気持ち悪くなるくらい、パフェなどを食べまくっている。これで太らないというのだから、うらやましい体質だ。

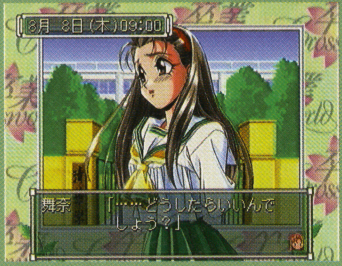
イベントは病院で食欲の無さを検診してもらっているところと、黄金横町で一緒にカラオケを楽しむシーンの２つ。特に前者は主人公と会うことでまた元気になる。なんとなくまみの主人公に対するほのかな恋心を感じることができるような…。ここまで見たら、今後もまみに入れ込むしかないだろう。

5日	新元町商店街	小丸坂	ジュラシックパーラー
6日	新元町商店街	黄金横町	ジュラシックパーラー
7日	司馬クリニック	小丸坂	桜亭
8日	ジュラシックパーラー	黄金横町	黄昏刻
9日	新元町商店街	ジュラシックパーラー	中華飯店
10日	本元町駅前	長寿庵	ジュラシックパーラー
11日	中華街	ジュラシックパーラー	黄昏刻
12日	小丸坂	清華女子校	本元町駅前
13日	ジュラシックパーラー	本元町駅前	長寿庵
14日	ジュラシックパーラー	黄金横町	ブルース横町
15日	Think1215	五月雨神社	中華飯店
16日	新元町商店街	長寿庵	黄金横町
17日	シネマロージュ	本元町駅前	小丸坂
18日	遊園地	ジュラシックパーラー	中華飯店

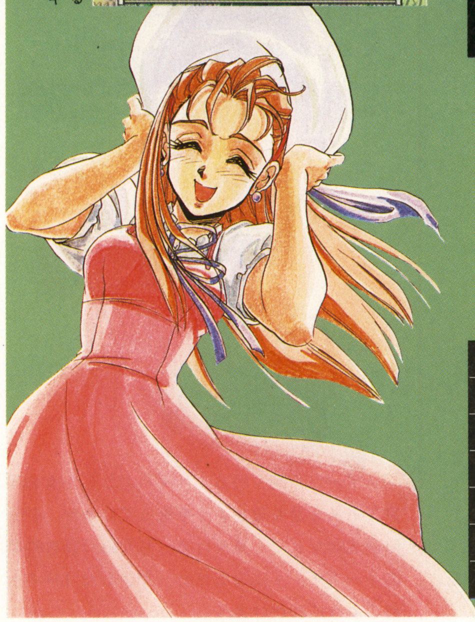


▶舞奈は黄昏刻の常連で、店内に入るとよく会える。ちなみに今日はケーキを焼いてきたらしい。





◀すこし愁いのある横顔がとってもかわいい。スカウトされるのも分かる気がする。



安田舞奈

かなりおっとりとした性格の持ち主で、時に自分の世界に入り込んでしまう癖も持っている。ゆえに最初はどうしてもチグハグした会話をすることとなるが、根っからの箱入り娘ゆえ、しかたないところだろう。

昼間から夕方くらいに高級住宅街に行くと、舞奈の叫び声が聞こえる。急いで駆けつけると猫が川に流されている場面に出くわす。ここは川に飛び込み助けてあげることで、濡れた服を乾かしに自宅へと招待される。

また夕方くらいに桜町のショッピングモールへいくと、新しいパソコンを買いにきた舞奈がいることがあるが、購入後はぜひとも家まで運んでいってあげよう。

5日	ショッピングモール	黄昏刻	安田舞奈邸
6日	高級住宅街	ショッピングモール	安田舞奈邸
7日	高級住宅街	安田舞奈邸	ショッピングモール
8日	清華女子校	小丸坂	高級住宅街
9日	五月雨神社	高級住宅街	安田舞奈邸
10日	ショッピングモール	司馬クリニック	高級住宅街
11日	五月雨神社	安田舞奈邸	シネマロージュ
12日	黄昏刻	ブルーレーベル	安田舞奈邸
13日	高級住宅街	安田舞奈邸	ショッピングモール
14日	高級住宅街	ショッピングモール	Think1215
15日	高級住宅街	安田舞奈邸	黄昏刻
16日	高級住宅街	本元町駅前	安田舞奈邸
17日	図書館	黄昏刻	小丸坂
18日	博物館	公園	

谷　由利佳

山ノ手町にある桜亭の一人娘。日夜自分の味の開発に余念がないが、あまりに思い入れすぎて家に帰るのが遅くなり、父親にきつく言われ落ち込んでいる姿も。ここはちゃんとなぐさめつつ、年ごろの女の子なのだから、とあまり心配かけてはいけないと言い含めよう。

イベントは２つ。桜亭にて研究結果の手料理をご馳走してもらうのと、図書館で好きな本について語るシーンだ。どちらもほのぼのとした雰囲気のイベントなので、由利佳ファンにはたまらないはずだ。

普段は小丸坂、黄昏刻、桜亭で会うことができるが、材料を仕入れに新元町商店街に行っていることも多いので、足を運んでみること。

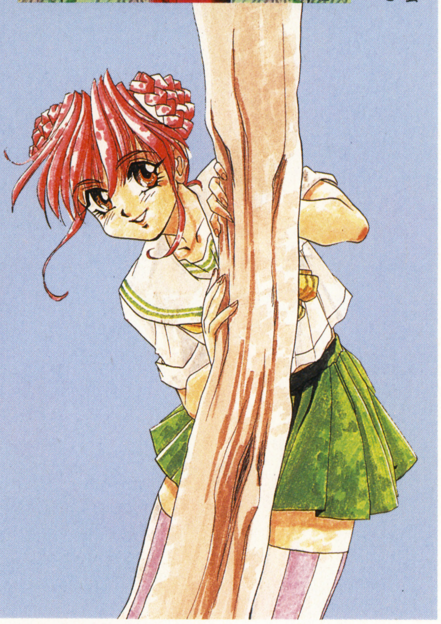




▲ブルース横町で由利佳とバッタリ会うと、カラオケを一緒に楽しめる。ぜひとも行くべし。



▶由利佳との出会いは、高台にある公園で。休んでいると彼女のほうから声をかけてくる。



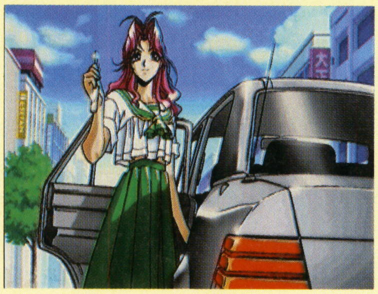
5日	新元町商店街	桜亭	小丸坂
6日	新元町商店街	桜亭	小丸坂
7日	新元町商店街	桜亭	ジュラシックパーラー
8日	桜亭	清華女子校	桜亭
9日	新元町商店街	黄昏刻	小丸坂
10日	図書館	桜亭	桜亭
11日	図書館	ブルース横町	
12日	小丸坂	桜亭	高級住宅街
13日	新元町商店街	フィールドスケイプ	図書館
14日	新元町商店街	桜亭	小丸坂
15日	新元町商店街	桜亭	桜亭
16日	図書館	ショッピングモール	本元町駅前
17日	桜亭	小丸坂	
18日	遊園地	レストラン	

サブヒロインの5人たち・・・

ここから紹介する麗子、美夏、美佐子、さおり、シンディの５人あは、他の７人と比べて移動する場所がかなり限られてくるため、比較的会って話がしやすいだろう。

中には女の子のほうから主人公を尋ねてくるイベントもあるので、ゲームが行き詰まったと感じたら、フィールドスケイプに戻ってみるのもひとつの手だ。

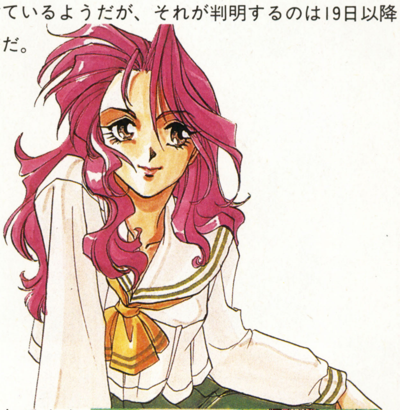
また、静と美夏のように、直接関わってくるキャラクターもいるため、うまく立ち回らないと恋人になってもらえない可能性がどんどん高くなってくるぞ。気をつけること。

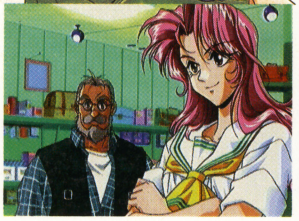


叔父の夢を継いでもらうため、麗子がカギを届けにきた。

高城麗子

高城財閥の娘で、様々な店へ出資している。フィールドスケイプもその１つで、店内でちょくちょく会える。叔父と一緒に何かの計画をしているようだが、それが判明するのは19日以降だ。





▶いつも偉そうな麗子だが、あとあと、特に19日以降は先立って主人公の手助けをしてくれるようになるのだ。

加藤美夏



▶かいがいしく働く美夏の姿は、長寿庵の中に入ると見られるぞ。彼女に会うには、時間的に昼前後がいいようだ。



スポーツ万能で明るくハキハキとした女の子。家でもある長寿庵をよく手伝っているが、新元町商店街などでも見かける。ちなみに静攻略時のキーポイントになるため、できるだけ早く出会うように心がけよう。

男性キャラクターたち

ゲームを彩るのは女の子ばかりじゃない。11人の男性陣も登場するのだ。直接ストーリーに関わってくる人物は少ないが、女の子たちの各イベントを見るためには、それまでに出会ったり話していたりすることが必要になることもあるぞ。

上条蒼一

主人公の叔父。アウトドアの世界では知れた冒険者で、その縁あってかフィールドスケイプの店長をやっている。



横山　龍

主人公とは昔からの仲だが、めぐみに接近したと知るやいなや、態度が急変する。いつか決着をつけなければなるまい。



横山貞兼

五月雨神社の神主で、昼間に行くとよく会える。かなり頭が堅い人物で、めぐみにいつもあれこれ指図している。



フレッド

真樹に思いを寄せている海軍小尉で、F－14のパイロット。真樹を手に入れるには、コイツをなんとかして負かさなければ。



聖美の父

新井モータースの店長で、職人気質の性格を持っている。かなり聖美のことを心配しているが、言葉には出そうとしない。



井上昌弘

芸能界のスカウトマン兼マネージャーで、舞奈をアイドルとしてデビューさせようと、いろいろ動き回っている。



浜田　修

F１ドライバーで舞奈の従兄弟。かなり女性関係が激しいが、基本的には優しい人物。テストドライバーを探している。



赤城圭二郎

清華女子校の生活指導を担当している教師。生徒が非行に走らないように、また主人公の動向を常にチェックをしている。



長寿庵 店主

美夏の父親で、江戸っ子のノリがある。新しい味を求めて具材を研究しており、鴨南蛮マヨネーズそばを編み出した。



司馬俊夫

司馬クリニックの院長で、上条蒼一とは学生時代からの付き合い。そのためか、彼の友人であり、よき理解者でもある。



保科誠一

ちょっと頼りなさそうな部分もあるが、立派な横浜市長。熱気球レースを主催するなど夢を大事にしている大人である。



石橋美佐子

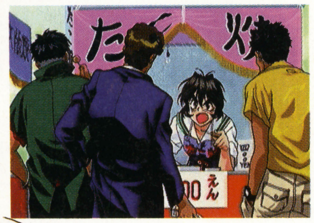
清華女子校生徒会の副会長を務めており、かなり固い考えをするが、基本的にはとても理解のある優しい子。学校前と駅前によくいるので、まずは話しかけてみよう。かなり難しいが、着替えのシーンを見ることもできる。





▶ラッシュアワーでごったがえす駅前で出会う彼女。美佐子の落とした定期入れを拾って渡してあげよう。

犬塚さおり



▶屋台でバイトをしているさおりの前に、3人の悪者登場。男たるもの、ここはひとつ、助っ人に入らねば！



ギャンブル好きで、中華街でよく勝負をしている様子なのだが、詳しいことはまったく教えてくれない。また小丸坂で屋台のバイトをしており、彼女の作る明石焼きはかなりの評判を呼んでいるらしい。

シンディ桜井

Think1215で踊っている姿がなんとも色っぽいシンディ。主人公には最初からかなり好印象を抱いており、途中で家にこないかと誘われるのだが、とある事情が起こってその後はバッタリと会えなくなってしまうのが残念。





▶ディスコ内で小休止のシンディ。16歳にしてはあまりにもすごいダイナマイトボディに目を奪われるぞ。

空を舞い、恋人を見つけるための夏休み

主人公は高所恐怖症ながら、空を飛んでみたいと思っている。そのため、風の流れを読む目的で紙飛行機を飛ばし続けるのだが、女の子との出会いは、この紙飛行機がもたらしてくれるのだ。

ゲームをスタートすると、3人の女の子から様々な質問をされるが、この時の答えによって、最初に誰と会うことになる（紙飛行機を持ってきてくれる）のかが決定する。

中にはめぐみのように、最初から出会っていないと以後のストーリーが進行しづらいキャラクターもいるので、最終的に誰と恋人になりたいのかが決まっているならば、最初の質問イベントは目的のキャラクターと出会えるようになるまで何度も何度もやり直そう。

女の子から紙飛行機を届けて貰ったら、さっそく街中へと出かけよう。いろいろなところをいったりきたりしているうちに、他のキャラからも紙飛行機を手渡されるはずだ。その都度主人公は紙飛行機がどのように飛んだのかのデータをまとめるため、自分の部屋へと戻り、2時間ほど消化してしまう。この2時間のおかげで、予定していた女の子と会えなくなることもあるぞ。

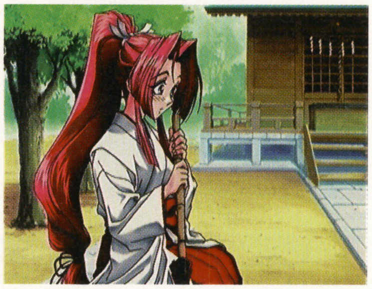
麗子、美夏、美佐子、さおり、シンディに関しては、初めて出会う場所によってイベントグラフィックが見られることもある。例えば美佐子のケースだと、最初に清華女子校前で会ってしまうと、最初は主人公のことをナンパ師と信じているのできつい口調で問いつめられるが、朝の本元町駅前で出会えれば定期券を落として困っているシーンが見られる。

もちろん駅前のシーン以前に1度でも他の場所で会っていたらダメ。絶対に見逃さないようにしたい。

移動は1回につき30分が経過する。どんなに近い場所でも、遠いところでもこれは変わらない。まだ女の子がどういう行動をしているか知らないうちは、無闇やたらに時間を消費しがちだが、そのうち誰がどういった場所に何時ごろ行っているかがわかってくる。女の子の行動は日によって異なるため確実なものとは言えないが。

しかしある程度会えるようにならなければ、せっかくのイベントだって見れやしない（好感度が一定以上でなければ発生しないのだ）。もしイベントが起こる場所に行っても誰もいないようならば、時間を変えてまた来てみるか、また街を散策して女の子との会話のチャンスをつかむことだ。

どういう体力をしているのか、主人公はまったく寝なくても行動できる。その利点を生かして、深夜でもいろいろな場所に出向いてみよう。昼の姿とは違った女の子と会えることもあるぞ。特に栄町や本牧、ベイブリッジがオススメだ。



▶焦るめぐみのシーンは、神主と会った後に朝の五月雨神社に行けばいいぞ。



◀出会ってから1週間もすれば、だんだんうれしいことを言ってくれるようになる。



▲時間が進んでいくと、女の子から電話がかかってくる。いったい何の用事だろう？



▶ゲームスタート時に、3人の女の子から様々な質問（150種類以上）をされるが。



◀こう怒らせてしまうと、まずその子とは最初に会えなくなるので、答えは慎重に。

ライターのコメント

以前から卒業シリーズと付き合ってきた人にはタマらない作品だろう。かくいう僕も、それこそパソコンで卒業が出た当時からのファン。もう幾千夜も待ち受けていたわけだが…

うおーブレイクするぞ！　泣いてやるからなぁ！…とまぁ（あくまで超個人的に）残念で仕方ない部分もあったのは事実。

ゲームそのものは多少女の子と会いにくい部分もあるのだが、その難易度ゆえに何度もゲームも楽しめる。花丸を上げよう。

ちなみに告白シーンの、女の子の答えは「ごめんなさい」「友達でいよう」「好きです」「愛している」の4つがあり、一応「好き」でもハッピーエンドとは言えるかもしれないが、完全なエンディングは見られない。君は声優さんからのコメントをちゃんと聞けたかな？

（武者）

column

好感度によってゲームの進行が変化するのは、イベント発生だけではない。通常の会話も、より親密なものへとなっていく。

例えば舞奈の場合、もともとああいうおっとりとした口調のため、好感度が高くなってきてもセリフではちょっと判断つきにくいのだが、真樹や聖美といった、最初は無愛想なキャラクターは、「恋をすると女の子はここまで変わるのか」と感じてしまうくらい、セリフも表情も変わるのだ。

12人のヒロインの中でも、特に恋心を抱かせやすいのが静。というのも静の場合は入院してしまうと、それ以後は街中で出会えなくなるので、必然的に好感度を上げるチャンスが少なくなるため、比較的楽に態度を変えさせることができる。

ただし告白シーンの判定は他のキャラクターと同様のため、ちゃんとエンディングを見たいのであれば、静の入院を遅らせ街中でたくさん会話ができるようにすること。

▼聖美の好感度が上がってくると、なんと親父サンの反応までもが変化する。デート後は必ず一回は会いにいこう。



8月18日は気に入ったあのコとデートの日

キャラクターの好感度を高めていくと、そのうちデートに誘われる。これは電話にて主人公にアポイントを取ってくるので、自分の部屋に戻っていなければダメ。

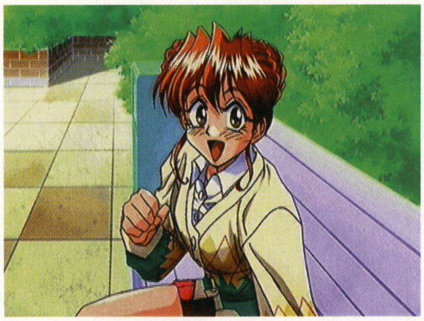
電話がかかってくるのは、10時から24時の間。ある程度好感度が高くなったな、と思ったら、ちょくちょく自宅に帰るようにしよう。

デートできるのは基本的に1人だけのため、もし好きな女の子以外から電話がかかってきたら、心をオニにして断るべき。一度デートの約束をしてしまうと、以後は誰からも電話がかかってこなくなるぞ。

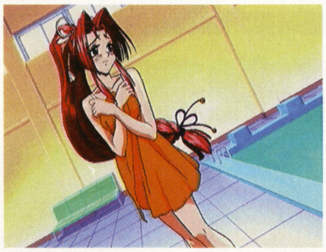
ただしめぐみと舞奈だけは同時に約束できるのだが、どちらにしてもダブルブッキングしてしまう。二兎を追うもの一兎を得ず、ということだ。

上記の条件に当てはまらないキャラクターもいる。それが真樹だ。彼女は自分から電話するのが恥ずかしいのか、18日の朝、フィールドスケイプ前にトランザムでやってくる。照れた表情がなんともかわいいので、ファンならずとも一度は見てみたいところ。

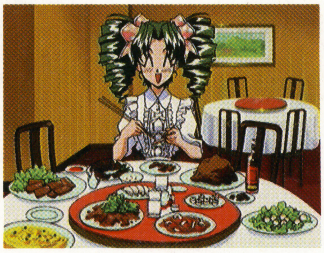
ただし、他の女の子とデートの約束をしていた場合はもちろん発生しない。



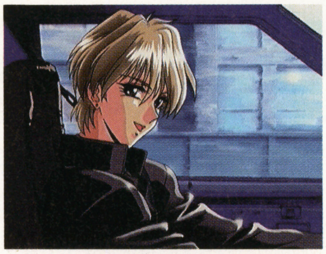
▲由利佳とのデートは遊園地が中心となる。この後、主人公の高所恐怖症を直すための作戦に。



◀せっかくのプールだというのに、恥ずかしがって水着姿を見せてくれない。ここはなんとかしてタオルをのけないと。



▶まみは食べることが生きがい(?)。だからデートも食事ばっかりしなくてもならない。果たして胃が持つだろうか。



◀18日に誰とも約束していなくて、フレッドとの勝負に勝っていたならば、真樹がドライブの誘いをしてくれるのだ。



▶舞奈オススメの喫茶店、黄昏刻で彼女と一時の語らい。こうしてみると、なかなか広い店内だな、と感じられる。

夢がかなう25日。熱気球に乗せるのは誰だ?

デートが終わり、フィールドスケイプに帰ると叔父が倒れているのを発見。急いで病院に運び、司馬院長から容体を聞いた後、叔父の口から熱気球の話が初めて登場する。

ここから主人公は25日に開催される熱気球大会まで、女の子とも会いつつ熱気球の制作にいそしまなければならない。

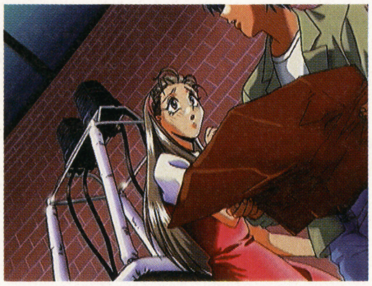
制作時間は30時間。一気にこなせば1泊2日でできるが、由利佳、舞奈、真樹などとデートしていたならばこの期間もイベントが発生するので、あまり急ぎ過ぎるのは禁物だ。

熱気球を完成させて25日を迎えると、せっかく熱心に作ったのに熱気球が飛ばない、というアクシデントに見舞われる。ここでデートした女の子が助けに登場、元気づけられた主人公と共に空への旅へと行くのだ。

最初は好調に飛行するが、再度アクシデントが発生し、熱気球は東京湾へと墜落してしまう。

その後無人島へと流れついた2人。長時間飛んでいたわけではないので、そのうち救助がくるだろうと1日から3日の間（キャラクターによって異なる）サバイバル生活を余儀なくされる。

ここでは連れてきた女の子の本質が、じっくり味わえるような展開となり、もちろんドキッとするような画面も登場する。ゲームのサビとも言える部分なので、女の子の一言一句とその表情を見逃さないように。



▶熱気球の設計にミスが!? 舞奈が徹夜で修正した設計図を持ってきてくれる。



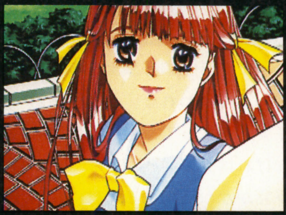
◀墜落して濡れた身体を乾かせる。いけないと思いつつ見るのは男の性なのか。

遭難した晩、無人島で真樹と2人きりの夜。だからといってアブナイことをするのではなく、いつも強がっている彼女の心の深層に主人公が入り込んでいくのだ。夜が明けると昨晩とはうってかわって、吹っ切れたような感じとなり、いつしか2人は唇を重ねていく…。



GAME TITLE

同級生〜if〜



HARD: SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

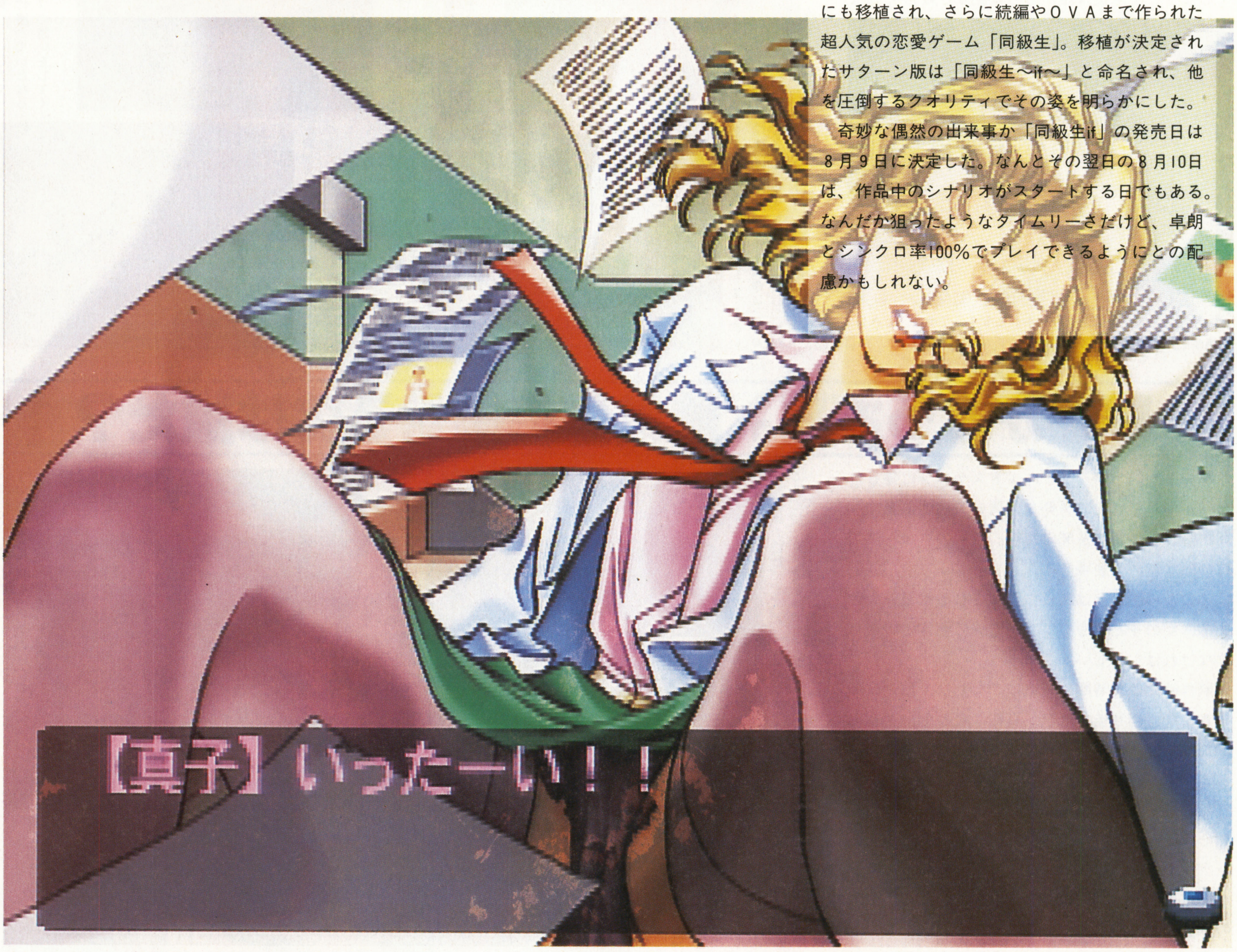
DATA

メーカー	NECインターチャネル
価格／発売日	7800円／8月9日
ジャンル	アドベンチャー
メディア	CD—COM

シンクロ率100%の発売日

パソコン版で記録的なヒットをとばし、他機種にも移植され、さらに続編やOVAまで作られた超人気の恋愛ゲーム「同級生」。移植が決定されたサターン版は「同級生〜if〜」と命名され、他を圧倒するクオリティでその姿を明らかにした。

奇妙な偶然の出来事か「同級生if」の発売日は8月9日に決定した。なんとその翌日の8月10日は、作品中のシナリオがスタートする日でもある。なんだか狙ったようなタイムリーさだけど、卓朗とシンクロ率100%でプレイできるようにとの配慮かもしれない。



▲オオッと生ツバを飲み込むシーン。真子先生にはセクシーなショーツが似合う。

「同級生〜if〜」って？

プレイヤーは先負町の要注意人物とされる主人公・卓朗となり、夏休み（残り3週間）という決められた期間内に女の子と知り合い、仲良くなってデートやエッチな体験を経て女の子に告白してハッピー・エンドになることが目的のゲームだが、そう簡単に女の子と仲良くなれないぞ。

主人公の卓朗ってどんなヤツ？

女性を泣かすのではなく、女性をよろこばす男と自称する卓朗。彼はいったいどんな人物なのだろうか？　彼は現在、高校３年生。その生活環境は、両親が転勤のためにマンションで一人暮らしをしている。

かなりの有名人であり、先負学園で彼を知らない者はいない。彼女と呼べる特定の女の子はいないらしく、「夏休み中に彼女を作り、高校生最後のいい思い出を作る」と意気込んでいるらしい。

彼を知る者の大半の意見は、どうしようもなくエッチで、下品が服を着て歩いているような女性の敵でしかない男だという。

さらに一部の意見は、素直に変態というものらしい。

こんな男でプレイするのはヤダ！　なんて言わないでほしい。こんなの、彼の魅力の一部でしかないんだから。

だって卓朗と親しい人は、彼は本当にイイヤツだって言ってる。だから、彼に色々な相談をしてくる人がいっぱいいるんだ。本当の意味で言う女の子の理解者になれる男。それが卓朗なんじゃないかな。



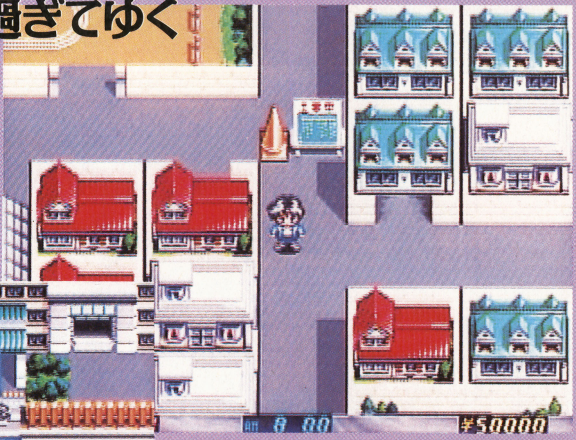
▶女の子の落とした定期入れの中から、卓朗のストリーキングの写真が。なぜ！

同級生ifのシナリオの流れ

気の向くままに歩ける。しかし時間は過ぎてゆく

「同級生if」では、先負町と電車でつながる矢吹町のふたつの町があり、夏休み前半にバイトで稼いだ５万円を軍資金に使い、自由気ままに町の中を歩き回れる。マップ上に点在する友人宅や建物に入る毎に、ゲーム内の時間が５分〜15分ずつ過ぎていくから、何もしないまま夏休みが終わってしまうなんてことがあり得るから注意してほしい。貴重な青春の一瞬が、無為に過ごすだけで終わってしまうなんてあんまりだ。

どこに行けば何があるかなんてのは１日時間を費やせばわかるはずだから、計画性を持って行動しよう。目当ての女の子が集まりそうな場所はどこだろうか？　それをよく考えて歩けば、時間のロスは軽減できるはずだ。



▲ベッドタウンである先負町。卓郎たちの住む家がある。



▶繁華街の矢吹町。不眠都市であり、終電後も人の姿がある。

同級生ifのシナリオの流れ

出会いにも努力と駆け引きが必要

町をうろうろと歩き回っている間に、顔見知りの同級生や初めて出会う女性など、多彩な人物たちと出会うことができる。複数の相手との恋愛・友情の模様が、ひとつの時間軸を中心に並行、あるいは交差して展開していくのだ。で、プレイする上で厄介な難敵のひとつがこの時間軸である。ある特定の時間に特定の場所にいないと起きないイベントが盛り沢山なのだ。いかに効率よく動き、多くの新鮮な情報をゲットするかで勝負は決まる。

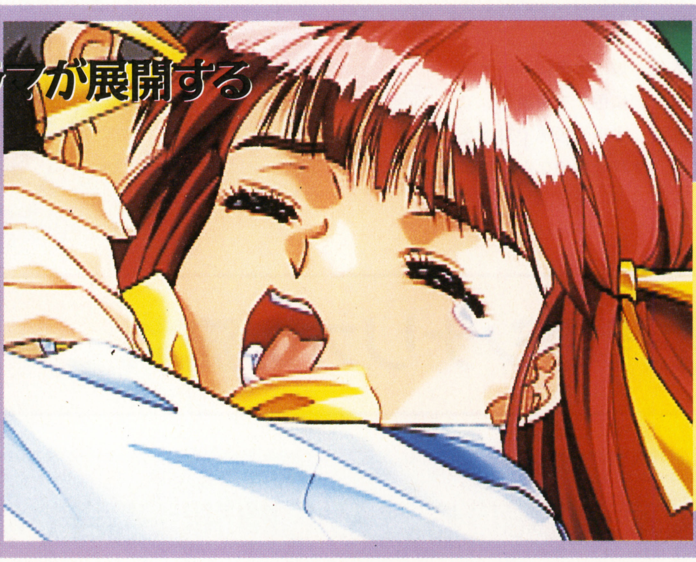


▲駅前を歩いていると、夏子さんが声をかけてきた。

▼喫茶店のウエイトレスのさとみも、時には買い物に出る。


登場人数の数だけドラマが展開する

始まって1週間くらいは女の子たちと知り合うことで時間が過ぎ去るが、2週目に入る辺りからより深い付き合いが始まり、本格的にドラマが展開していく。たとえ深く知り合いになっていたとしても、何らかの理由でどちらか一方の女の子としか付き合えないこともある。サターン版では登場する女の子すべてに個々のシナリオが作られたということだから、登場人物との言葉の選択ひとつで物語は違った方向に展開していくことになる。


◀トレンディ・ドラマを思わす舞ちゃんの涙。その涙の訳はいったい……。

多彩な人間模様のドラマが展開する

「同級生」と聞いて単なるエッチなゲームとだけ考えるようではいけない。多感な少年少女、あるいはもう少女という時を逸してしまった女性たちが織りなす人間ドラマがここにはある。例えば、右の写真のように少年誌の熱血マンガに出てくるような、宿命のライバルが決着をつけようとするようなシーンだってある。

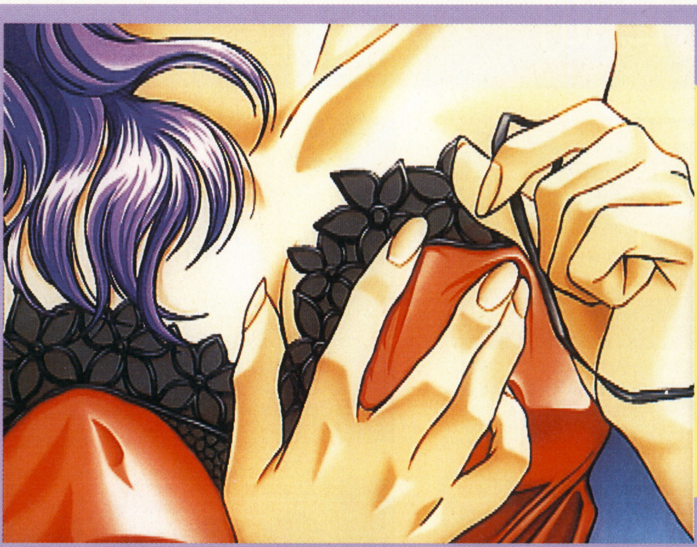
ドラマの主人公として、キミはどんな役割を担うことになるのだろうか……。卓朗がたんなるHな男で終わるか、それともヒロインにふさわしい男になるかは本当にキミしだいだ。


◀雨の中、にらみ合う卓郎と健児。互いを嫌悪する二人に決着はつくのか?

同級生ifのシナリオの流れ

気になるラブシーン

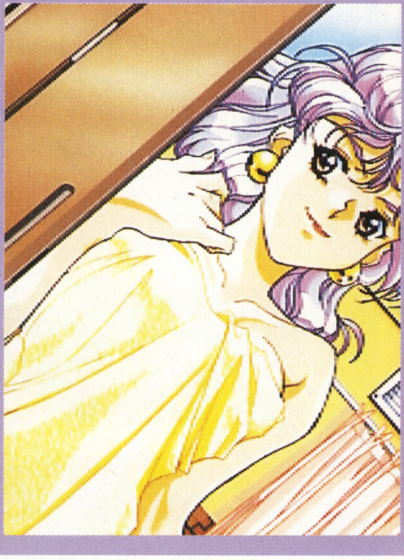
どうしたって気になってしまうエッチなシーンだけど、そのさわりだけをちょっと公開してしまおう。続きは、自分でプレイして見てほしい。サターン版「同級生if」のグラフィックは、他のゲームとは比べ物にならないほどに綺麗な仕上がりを見せている。これなら、エッチなシーンを荒いドットで興ざめさせられるなんてことはなさそうだ。



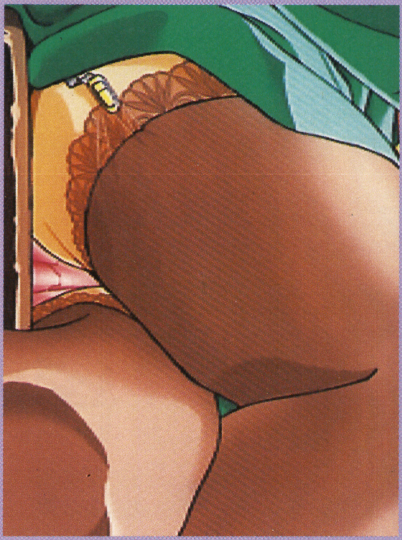
▲このセクシーな下着の主はいったいダレ？　この続きは？



▲亜子さんと一線を越える瞬間。真子先生にクギを刺されていても、高ぶった気持ちは抑えられない！



▲タオルを体に巻いただけのかおりさん。しっとりと湿った肌が…。



▲口うるさいよしこ先生も、こんなセクシーな下着をつけてる。

ゲーム内を散策してみると

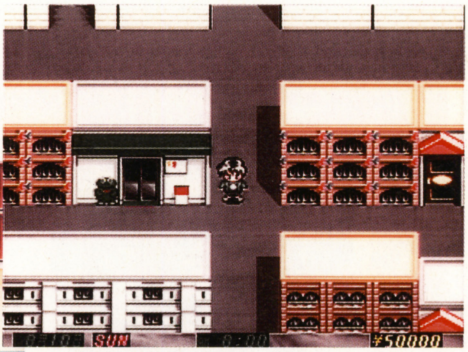
ゲームは主な舞台は、主人公の卓郎たちが住んでいる先負町と先負学園、そして駅ひとつ隔てたところにある歓楽街の矢吹町のみっつで構成されている。そして、その中を散策することによって、17人の女の子と３人の男友達と出会い、ドラマを作っていくことになる。

どこでどんな人と巡り合うかは動いてみないとわからない。となり町の矢吹町に行くにはお金がかかるから、モトを取るつもりで心してうろつこう。

重要なヒントは、会いたい人の職業にあわせて曜日と時間をよく考えてみよう、ということ。たとえば、どこかに勤めてる人と出会いを作るにはどうしたらいいと思う？



▲部屋に入ったり、階段を登ったりする毎に時が過ぎてゆく校舎の中。適当に行動していると、アッという間に夕方になってしまう。

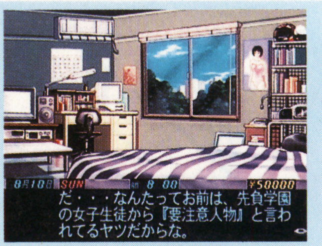


▲建物を訪問する時間によって誰かいたりいなかったりする。目的のキャラクターを絞って行動したほうが楽しめるはずだ。

先負町

主人公の卓郎が住むマンションがあり、同級生たちの自宅、先負学園などたくさんのスポットが存在する。

自宅



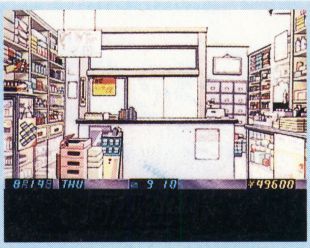
親元から離れて一人暮らしをしている卓郎の住むマンション。自宅ではセーブや知り合った女の子のデータ確認などができる。

花屋



同級生の鈴木美穂がバイトしている花屋。彼女に会いたいならここにくればいいけど、彼女は働いていることを忘れないように。

薬局



憧れの校医である斉藤真子先生が経営している薬局。普段は真子先生の妹の亜子さんが店番をしている。

喫茶店OTIMTIM



卓朗の中学からの腐れ縁の仲である同級生・黒川さとみがバイトする喫茶店。コーヒーなどを注文して小休止することができるが、注文しなくても涼むことはできる。

登渡医院



先負町唯一の総合病院。ここには美人看護婦の草薙やよいさんが勤務しているが、超健康優良児である卓朗は、ちょっとやそっとのことじゃお世話になることはない。

藤田製作所



OLの田町ひろみさんが勤務している会社。先負学園の卒業生が何人も就職しており、ここでも卓朗の噂は広まっているらしい。

先負町駅前



町の中心にある駅。周辺にはデパートなどが立ち並んでいるが、お高いものばかりなために卓朗は利用したことがないらしい。ここから隣町の矢吹町まで行くことができる。

公園



卓朗の住むマンションの裏にある小さな公園。児童公園であり、子供の遊ぶ程度の広さしかないが、けっこう色々な人と出会える場所ではある。

ラブホテル

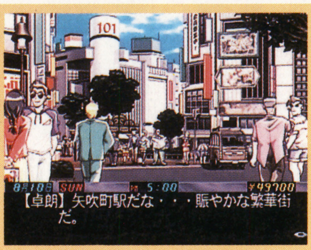


いつかは利用してみたいと卓朗が考えているラブホテル。ある条件下でここにくると、劇的なドラマが展開することに…。

矢吹町

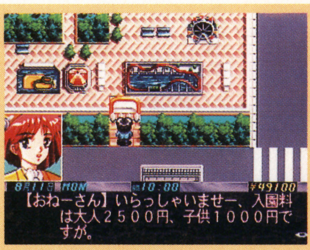
先負町の隣にある歓楽街。映画館をはじめプレイスポットがひしめきあっている。デート・イベントが数多く起こる町である。

矢吹町駅前



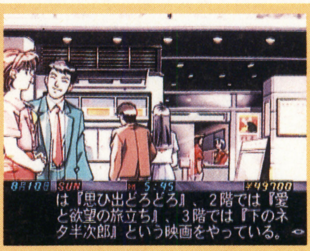
1日中人通りが絶えない繁華街なので、女の子や男友達を含めて出会いがひんぱんに起こる。ただ、終電に気をつけないと夜中ずっとこの街に取り残されることになる。

遊園地



普通の乗物やアトラクションの他にプールなども備えている大型の遊園地。デート・スポットとして最適だが、回る物が多いので乗物酔いに注意しないと。

映画館



3本の映画を上映している映画館。ここは一般的なデート・スポットとして利用されている。チケット販売のババアと客に変なやつがいるが、まあそれは気にしないでおけばいい。

先負学園

卓朗たちが通う私立高校。閉門時間があるので、夕方に学校をたずねる時は閉じ込められないように注意しなくてはならない。

校庭



陸上部の連中が練習している場所であり、先負学園のバンビちゃんこと田中美沙と出会うことができる場所でもある。

プール



水泳部が占拠している学園のプール。時々、ヒロインである部員の桜木舞がいることがあるから、彼女と親しくなりたかったら、ちょくちょく顔を出してみよう。

教室



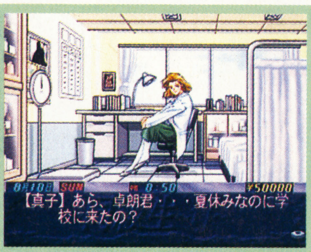
卓朗のクラスである3年B組の教室。夏休み中だから、わざわざきても誰もいないことがほとんどである。

職員室



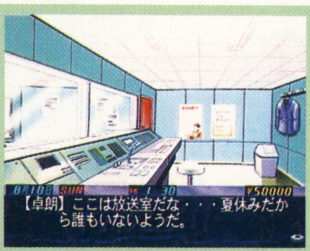
卓朗のクラス担任の芹沢よし子先生と出会うことができる。用もないのにいくと、お説教してくれるからいいヒマつぶしにはなる。

保健室



斉藤真子先生が詰めている。学園の生徒がよく相談にくるらしい。もっとも、半分は相談ではなくて、彼女を慕う男子生徒が用もないのに訪れているらしい。

放送室



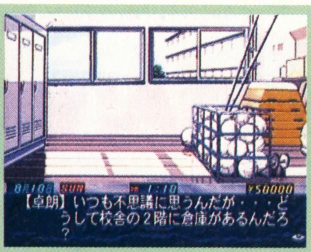
放送部顧問の芹沢先生や、部員の鈴木美穂が時々いるが、普段はまったくといっていいほど人気がない。

屋上

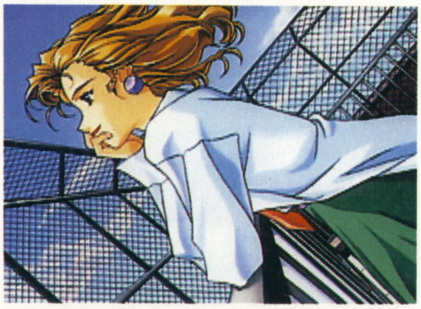


校舎棟の屋上で、自殺防止のためにネットが張ってあるらしい（卓朗の冗談である）。緊張を解きほぐすためにここを利用するのが、古来から伝わる学生の姿らしい。

倉庫



なぜか校舎の2階にある使いづらそうな体育倉庫。めったに人はいない。



▲屋上に一人たたずむ真子先生。いったいなにを考えているのか。

キャバクラ



夕方になると開店するキャバクラ。胡散臭いすきっ歯の男が、言葉巧みに呼び込みを行う大人の男の社交場である。

矢吹町公園



映画館の隣の雑居ビルにある店。料金が安いためか、若い女性が出入りしているらしい。しかし、卓朗はまだ未成年であるということを忘れてはならない。

バー



先負町の公園とは比較にならないほどの大きな公園。デート・スポットとして利用されており、園内の大きな池ではボートに乗ることもできる。

登場キャラクター紹介

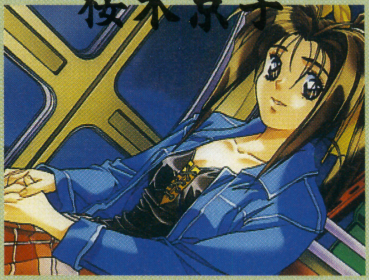
ここでは、主人公を取り巻く女の子たちをまとめてみた。まだ会ったことがない女の子がいるならば、チェックして町中を散策してみてほしい。

桜木 舞



主人公の同級生で良家の長女。顔よし、性格よし、素行よしと三拍子そろったヒロインである。彼女はお稽古ごとに忙しく、自分の好きな水泳も満足にできないらしい。また、噂では生まれてこのかた一度も男とデートしたことがないとか…。

桜木京子



桜木舞の妹で卓朗にとっては下級生にあたる。彼女もお稽古ごとに通わされているらしいが、おしとやかな舞とは正反対の性格らしく、そのお稽古も空手という凄まじさ。下手なことをすると空手の技でやられてしまうから注意しないと。

仁科くるみ



坂上一哉の彼女。どうやら転校生らしく、卓朗がこれまでしてきた悪事について一哉から聞いたことと、噂でしか知らないらしい。まだ子供っぽいところが抜けず、男とエッチなことをすることに抵抗があるようだ。

田中美沙



先負学園のバンビちゃんこと陸上部のホープ。鈴木美穂とよくつるんでいるようだ。陸上部の生徒と親友の鈴木美穂を卓郎の毒牙から守ろうとしている。また、自分をかわいい女の子扱いしてくれない卓朗に、女の子として扱ってほしいと感じているようだ。

鈴木美穂



先負町の花屋でバイトをしている同級生。卓朗の存在がちょっぴり気になるらしく、彼女の言葉の節々にそのことが感じられる。時々、急にお店が休みになったりして買い物に出かけているようだ。

黒川さとみ



卓朗とは中学からの腐れ縁の仲であり、卓朗が唯一今まで恋愛感情のようなものを抱いたことのない女の子らしい。喫茶店OTIMTIMでバイトしており、そこに行けば彼女に会って話をすることができる。

斉藤真子



先負学園の校医。生徒たちから慕われており、いろいろな相談の相手をしている。また学園男子生徒の憧れでもある。学校の先生の中では一番の卓朗の理解者らしく、意味深な言葉を時々卓朗にもらして励ましてくれる。

斉藤亜子



真子先生の妹。普段は真子先生が経営している薬局の店番をしているらしい。たまに、おつかいなんかで町中でばったりと出会うことがあるかもしれない。19歳ということから主人公よりも年上だけど、精神年齢は同じか年下な感じ。

田町ひろみ



童顔の20歳の藤田製作所に勤めるＯＬ。人込みが苦手な彼氏とうまくいっていないらしく、初対面に近い卓朗にデートの誘いをするなど、ちょっと情緒不安定なところがあるようだ。何でも人に明かせない暗い過去があるとかないとか…。

草薙やよい



登渡医院に勤務する美人看護婦。出現当初は単なる当たり屋でしかないし、卓朗が病院にお世話になるようなことがない限り、彼女と親しくなれるチャンスはないらしい。

成瀬かおり



矢吹町のキャバクラCAT'S EYEというちょっとアブないお店に勤めている20歳のお姉さん。職業がウォータービジネスだけにお金は持っており、豪華マンションで一人暮らしをしている。身持ちは案外軽いらしいから、彼女と親しくなるチャンスは大きい。

真行司麗子



卓朗の向かいの家に独りで住んでいる着物の似合う若奥様。パターンからいって未亡人から思えば、夫は単身京都に行っているとか。彼女に会いたければ、マメに窓から彼女の家をのぞいてみよう。

正樹夏子



一哉がくるみへのプレゼントを買ったブティックでアルバイトをしている専門学校生。将来は自分のお店を持ちたいという大きな夢を持っているらしい。年齢は21歳。一哉の憧れの女性らしい。

堀 真純



小学校の時からの卓朗の姉貴分。ほとんど唯一と言っていいほど卓朗が頭が上がらない女性。性格はダイナミックにして凶暴。小学校の時から卓朗が殴られた回数は天文学的数値に及ぶらしい。なお、今年から天職とも言える婦警さんを職業としている。

芹沢よしこ



卓朗のクラス担任の先生で、放送部の顧問でもある美人教師。鋼鉄の処女とも噂される存在であり、卓朗の素行に対して一々お説教をしてくる。また、夏休み中に生徒宅を家庭訪問して回るなど、教育というものに熱心な先生らしい。

佐久間ちはる



年は19歳で、定職にもつかずにぶらぶらしている家事手伝いという身分。その実、少し前までウォーター・ビジネスについていたという話だから、何かわけありの事情があったのかもしれない。料理が得意とか…。

？？？



先負学園を散策していると、時折出会うことのできる謎の少女。編み物をしていたり、卓朗を見て逃げだす（別に見ただけで妊娠するわけじゃないんだから、逃げることないと思わない？）など、なかなか気を引くことをやってくれる。その正体は…。

間 太郎



卓朗を友と呼ぶ、ちょっとアブない雰囲気を持つ先負学園の成績ナンバー１の少年。彼は卓朗に女性のことで相談事があるらしいのだが、自分が女性に心を捕らわれているということを認められずに相談できないでいる。おかげで、少々分裂症気味のようだ。

相原健児



主人公の永遠のライバル。先負町一の大金持ちであり、先負学園の理事長である相原建設社長の息子。今日もパパのゴールドカードでお買い物らしい。桜木舞とのことで、一度決着をつけなきゃならない相手だ。

坂上一哉



卓朗の同級生にして悪友。仁科くるみと付き合っているが、彼女の子供っぽさにちょっと熱が冷め気味の様子。くるみと別れて、ブティックで知り合った大人の女である正樹夏子を彼女にしようかと悩んでいる。

ライターのコメント

しょせんエッチ・ゲームだろってひとくくりにできないな、というのがプレイしてみての感想だった。エッチ・シーンのグラフィックはオマケで、このソフトが言いたいことは、大げさな言い方をすれば人と人との関わり、男女間の友情と大切なものを感じてほしいということじゃないかな。

恋愛育成シミュレーション・ゲームがはやっている中に、異色エッチ・ゲームとして登場した「同級生if」。このゲームでは主人公キャラクターの成長は見られないけど、プレイ後にプレイヤーをちょこっと成長させてくれる気がしたのは僕だけだろうか？（操）



▶真純さんに奪われた唇。

野々村病院の人々



HARD: SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

DATA

メーカー	㈱エルフ
価格／発売日	発売中／6,800円
ジャンル	アドベンチャー
メディア	CD−ROM

入院先で謎を解く、ちょっぴりHな美少女ゲーム

PCからの移植作 SSでも大ヒット

「野々村病院の人々」はＰＣからサターンへの移植作品。今年上半期の大ヒット作となった。主人公（ユーザー）は女性関係などで悪名高き名探偵、海原琢磨呂。ふとしたことで足を折り、野々村病院に入院するところから物語は始まる。この病院には梨恵、美保、千里と３人の若い美人看護婦がいる。彼女たちにいろいろとチョッカイを出すうちに、数日前に自殺した院長が実は他殺かもしれないというウワサを聞く。医療ミスなどで大勢の人に恨みを買っていたらしいのだ。そんな折りも折り、院長夫人の亜希子から事件捜査の依頼が入った。他殺でないと保険金がおりないのだ。早速病院内で聞き込み捜査を進める琢磨呂。捜査が進むにつれ、思わぬ事態が発生する。果たして事件の真相は？

このゲームは選択肢方式で進めていくアドベンチャーゲームだ。選択肢の組み合わせ具合によっては途中で不本意なエンディングを迎えてしまう。エンディングは全部で13通り。正しいエンディングにたどり着けなかった場合にはヒントコーナーが現れる。途中でちょっぴりＨな選択肢が混じっている。理性で欲望を抑制するかどうかはあなた次第。最初は真面目にベストエンディングを目指し、２回目から本能のままにゲームを進めるのが得策だろう。なお主人公以外のセリフはすべて音声が収録されており、臨場感を増してくれる。グラフィック、ストーリー、操作性、どれを取っても満足の行くソフト。18禁という言葉で尻込みしないで頂きたい。



▶事務所に電話が入るところでゲーム開始。３つの選択肢から行動を選ぶパターンでゲームは進む。



▲足を折って入院した野々村病院には３人の美人看護婦がいる。根がＨな琢磨呂にはたまらない環境だ。

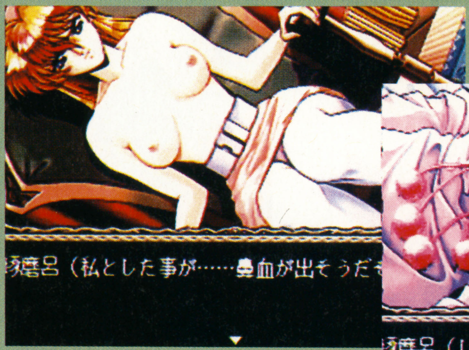


▲院長夫人は28歳の美貌あふれる未亡人、野々村亜希子。院長が他殺されたことを証明してほしいと琢磨呂に捜査を依頼する。

サターン最後のX指定

今年の秋からサターンのソフトは18歳以上禁止（X指定）のものが消滅する。従って、野々村病院の人々はサターン最後の18禁ソフトの一つといえる。元々ゲームの18禁は映画のそれと比べて実に規制が厳しく、必然性のある場面でも乳首が映っただけでその範疇に入れられていた。今回の結論については賛否両論あることと思う。

それはさておき、野々村病院の人々はれっきとした18禁。ゲームの中で３人の乳首が拝める。ほかにも性的な表現が琢磨呂のセリフほかで出てくるが、Ｈ度はＰＣ版より控えめで、それを目的としたゲームとはいえない。ゲーム性が高いからこそヒットしたのだし、女性がプレイしても楽しめるはず。



▲看護婦、美保が脅迫されて上半身裸になるシーン。嫌らしさよりも美しさが先に立つグラフィックだ。

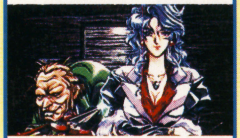
▼こちらはベッドで横になる桃子が苦しそうな息をしていたので胸を楽にしたシーン。下着を付けていないのには琢磨呂もびっくり。



「野々村病院の人々」登場人物相関図

高校の同級生

執事 藤木 栄作



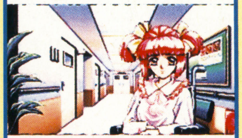
41歳。亜希子に忠誠を誓う有能な執事。彼は本当は亜希子が好きなのだが。

看護婦 間宮 千里



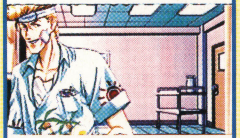
19歳。童顔で胸が大きい看護婦。無邪気で明るそうだが、実は深刻な悩みを持つ。

患者 樹 桃子



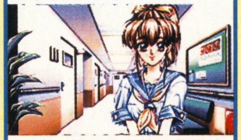
18歳。見た通り、実際の年齢よりも若く見られる。夢見る乙女。

患者 漆原 譲治



19歳。琢磨呂と同じ病室に入院しているヤンキー。千里にゾッコン惚れている。

桃子の友人 島木 加奈



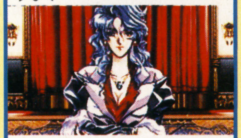
18歳。桃子の学校の同級生で親友。明るくはきはきした性格は桃子とは対照的。

信頼関係

病室が同じ

ライバル?

院長夫人 野々村亜希子



28歳。ちょっときつい性格の院長未亡人。最初は彼女の保険金殺人が疑わしかったが。

図の見方

片思い

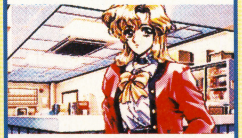
人間関係

患者 海原琢磨呂



32歳。探偵業を営む。明るくHで行動派。病院に入院しながら院長殺害事件を捜査する。

探偵 伊藤 涼子



22歳。西条探偵事務所所属だったが、琢磨呂にひかれて終盤は彼の捜査に協力。気丈なコ。

探偵 西条 貴文



24歳。西条探偵事務所主任。かなりのボンボンで、金の力で何でも片付けようとする。

夫婦

家賃がたまっている

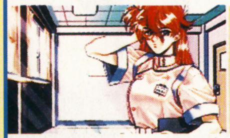
信頼関係

院長 野々村作治



50歳。野々村病院の院長。この人が殺されたことが、すべての始まり。

看護婦 野際 美保



22歳。ちょっとばかしヤンキーっぽい看護婦。性格はキツめだが、根はとても優しい。

看護婦 牧野 梨恵



23歳。暗い影のある看護婦。純真な心の持ち主。

琢磨呂の大家 御子柴太郎



42歳。琢磨呂の探偵事務所の大家。美保がお気に入りのようで、たまに病院に顔を出す。

記者 川崎 勉造

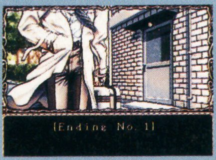


43歳。琢磨呂の友人で雑誌記者。フットワークが軽く、なかなか頼りになる男。

マルチエンディングとヒントコーナー

「野々村病院の人々」は何回も繰り返して遊ぶことが出来るようにマルチエンディングのスタイルが取り入れられている。エンディングは1～9に分かれているが、No.5と9がさらに細分化されて合計13通り。事件がすっきりと解決するNo.9は最後に微笑みかけてくれる女性が3通り用意されている。ゲームの途中で選択肢を間違えたりすると、アクシデントが発生してバッドエンディングとなる。しかし、その場合には直後にヒントコーナーが現れ、決まったキャラクターがポイントを解説してくれるのだ。だから、何回も挑戦すればだれでも事件を解決することが出来る。恐らく3回目くらいで本当のエンディングにたどり着けるのではなかろうか。

▼最初のプレイでまじめにこのエンディングだった人はゲームの才能がないぞ。顔を洗って出直せ。



▼エンディングNo.1のヒントコーナーには御子柴が出演する。





▲松葉杖をつきながら病院を追い出されるエンディングNo.2。哀愁の漂うシーンだ。



▲No.2のエンディングの後は亜希子のヒントコーナー。ここでも声優さんの声が聞ける。

No.	ヒントコーナー	出現日	難易度
1	御子柴太郎	入院前	★
2	野々村亜希子	初　日	★
3	野際美保	初　日	★★
4	島木加奈	2日目	★★★
5	牧野梨恵	3日目	★★
6	漆原譲治	3日目	★★★
7	桃子と美保	4日目	★★
8	伊藤涼子	5日目	★★★
9	なし		★★

ベストエンディングを目指せ 梨恵、美保、涼子が微笑むぞ

「野々村病院の人々」の本質は本格派ミステリーアドベンチャーゲーム。まずはゲームの謎を解き、ベストエンディングを目指してみよう。選択肢方式で進んでいくので、部屋のあちこちを探して手がかりを入手しなければ謎が解けないという、アドベンチャーゲームにありがちな作りにはなっていない。ただし、選択肢の選び方によって、がらりと捜査の方向が変わってしまう。１回間違えると後では修正の利かない選択肢も多いので、知らぬままにバッドエンディングを迎えることもある。またバッドエンディングへ進む落とし穴をすべてクリアしたとしても、自分が望むベストエンディングになるとは限らない。



▲ベストエンディングの一幕。梨恵から入れてもらった紅茶を飲む。今までの苦労が報われる瞬間だ。

梨恵か美保か ゲーム中の言動がカギ

ベストエンディングについて簡単に説明しよう。事件を解決した後、琢磨呂の事務所に涼子が押し掛けてくる。すっかり琢磨呂のトリコとなっているのだ。そこへ梨恵か美保が訪ねてくる。ここで琢磨呂は二者択一に悩むことになるのだが、梨恵が来るか美保が来るか、またどちらも来ないかはゲーム中の言動で決まっている。ゲーム中に梨恵のポイントを上げる部分と美保のポイントを上げる部分が存在する。最も大きく左右するのは２日目の夜、梨恵をほっておいて美保を院長室まで追いかけるかどうかだ。

▼２日目の夜、梨恵が琢磨呂のベッドを訪ねてくる。208号室に呼び出されるが。





◀美保の後を追いかけると院長室で美保の恥ずかしい写真を見せられる。救出して美保ポイントが上昇。



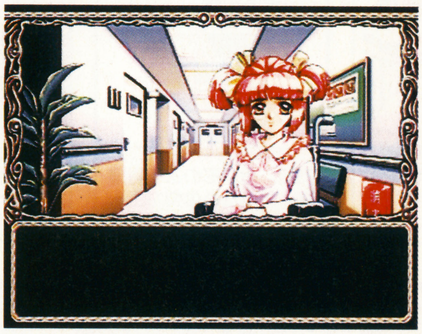
▶ずっと梨恵の前にいると、悩ましい下着姿が見られる。ただしこちらを選ぶとエンディング3にはたどりつけない。

事件のカギ握る 車椅子の少女、桃子

このゲームで事件解決の大きなカギを握るのが車椅子の少女、桃子だ。彼女と早めに出会わないとベストエンディングへの道は遠くなる。逆にわざとバッドエンディングを見たければ、会わないように会わないようにと選択肢を選ぶこと。

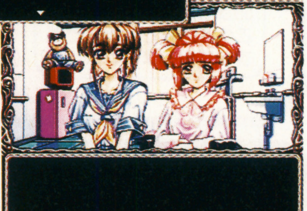
最も簡単に桃子と会う方法は入院初日、譲治に話しかけられたとき、無視してトイレに行くことだ。用を足した帰りに廊下で車椅子の彼女に会う。早めに会っておかないと後で加奈とぶつかるイベントの際に桃子の部屋へ行くことが出来なくなる。

▼早めに桃子と出会うことが事件解決への早道。入院初日に会っておこう。





◀廊下で加奈とぶつかり桃子が倒れたことを聞く。選択肢は3つあるが、出来るだけ桃子には優しくしてあげることだ。



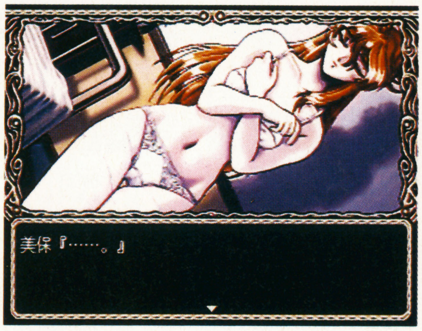
▶桃子の部屋で聞き込みをする。加奈と桃子は高校の同級生だ。

深夜の約束は 美保か千里か

謎を解くポイントとして入院３日目の夜に美保と会う約束をする必要がある。それまでの手順が悪いと美保でなく千里と約束しているか、どちらとも約束していないかということになる。これでは謎は解決できない。また美保との約束の前にコーヒーを飲むかどうかも重要だ。

いずれにせよ細かいところでエンディングは分岐していくので、メモを取りながらセーブとロードを繰り返しゲームを進めるのが賢いやり方だ。

▼３日目の深夜に美保と会う。これで事件解決への重要な手がかりを得ることが出来る。





◀千里との約束では大事な手がかりは得られない。ただし、パンチラシーンは拝むことが出来る。



▶約束の前にコーヒーを飲みに行くと、梨恵と会うことが出来る。事件解決に大きく前進だ。

野々村マスターへの道

「野々村病院の人々」は何回となく遊ぶことが出来るように作られている。一度ベストエンディングにたどり着くとオープニングのウインドウに「全ての絵を見ちゃう」という選択肢が出現する。その後で院長が出現し、「○シーンのラブリーなＣＧを見逃している」と指摘されてしまうのだ。

こうなると何となく悔しいからすべてのシーンを見たくなってくる。エンディングをすべて見たからといってＣＧをすべて見たことにはならない。わざと間抜けな選択肢を選ばなければ見られないＣＧも存在するのだ。右下の表をチェックしながら野々村マスターへの道を目指してほしい。

なお下にはできるだけ多くの美しい画面を見たいという人のためにとっておきのチャートを記しておいた。是非とも試してみて頂きたい。



▲ベストエンディングにたどり着くと「全ての絵を見ちゃう」ことが出来る。最後に院長が出てきて見逃したシーンの数を教えてくれる。

1日目は千里狙い 昼はお茶、夜に救出

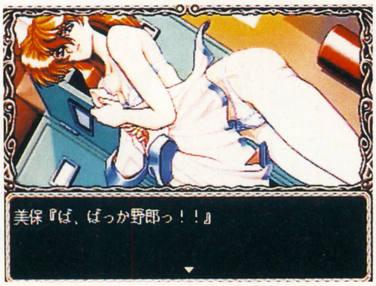
入院初日は千里とのイベントが発生する。病室を出た後、記者に電話しに行くと千里が通る。ここでいきなり襲うことも出来るのだが、じっと我慢してお茶に誘おう。そうしておいて夜に休憩室を調べると院長室に連れて行かれる千里を見かける。最後は救出だ。



▶千里とお茶を飲むシーン。カウンターではマスターがコップをせっせと洗っている。

2日目夜は 美保を救出

美保ファンは２日目の行動がカギ。昼間、病室を出てから２回目の行動となるようにナースセンターを訪れよう。すると美保の着替えシーンが見られる。また夜は梨恵の誘いを振り切って美保の後を追おう。鼻血が出そうなシーンが見られるぞ。



▶ナースセンターで見られる美保の着替えシーン。２回目に行くのがポイント。

とっておきの行動チャート

この通りに進めればラブリーなＣＧを見ながら事件を解決することが出来る。ただし、小刻みにセーブ、ロードをすることをお忘れなく。特に１日目は「梨恵に尿瓶を使わせる→記者に電話→千里を襲う→病室に戻る」のルートも試してみたい。直後に桃子に会えるし、シーツを替えに来た美保のパンチラシーン（シーン25）も見られるぞ。また選択15で看護婦を呼びに行くと美保でなく千里と約束することになる。夜事件解決には向かわないが、千里のパンチラが見られるぞ。

事務所で

選択１・電話に出ない
選択２・涼子に肉体的ダメージ＝69

入院初日

選択３・譲治の話を無視
選択４・トイレに行って用を足す＝桃子と会う
選択５・記者に電話＝千里と会う
選択６・千里とお茶＝15
選択７・ナースセンターへ＝美保と会う
選択８・スカートの中に手を入れる＝27、28
選択９・夜、休憩室へ行く
選択10・千里を追って院長室へ＝20、32

２日目

選択11・２回目にナースセンター＝30
選択12・夜、美保の後を追う
選択13・見続けてから救出＝53、54

３日目

選択14・ナースセンターを２回続けて選択
選択15・加奈とともに桃子の部屋へ＝55
選択16・屋上で涼子のスカートをまくる＝48
選択16・夜、約束前にコーヒーを飲む
選択17・美保を抱く＝56、57

４日目

選択18・ナースセンターで梨恵の股を割る＝75
選択19・夜、千里の相談に乗る＝60、67

■野々村病院の人々シーン一覧■

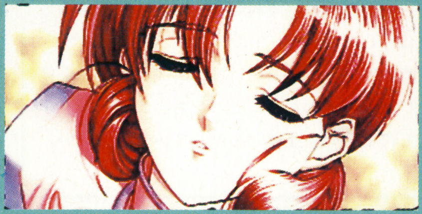
√	No.	シーン	出現日	難易度
	1	涼子のバストアップ	入院前	★
	2	亜希子のバストアップ	1日目	★
	3	梨恵のバストアップ	1日目	★
	4	梨恵のバストアップ横向き	1日目	★
	5	勉造のバストアップ	2日目	★
	6	西条のバストアップ	3日目	★
	7	千里のバストアップ	1日目	★
	8	譲治のバストアップ	1日目	★
	9	御子柴のバストアップ	1日目	★
	10	美保のバストアップ	1日目	★
	11	桃子のバストアップ	1日目	★
	12	加奈のバストアップ	1日目	★
	13	美保、涼子のバストアップ	2日目	★★
	14	千里のフェイスアップ	1日目	★★
	15	千里喫茶店	1日目	★★
	16	桃子のフェイスアップ	1日目	★★★
	17	亜希子、栄作ロビー	1日目	★★
	18	亜希子、栄作院長室	1日目	★
	19	亜希子のフェイスアップ	1日目	★
	20	千里院長室	1日目	★★
	21	美保のフェイスアップ	2日目	★
	22	千里の屋上での全身	4日目	★★★
	23	千里の屋上でのバストアップ	4日目	★★★
	24	千里ぶつかる	1日目	★★★
	25	美保シーツかける	1日目	★★★
	26	美保シーツ数える	1日目	★★
	27	美保腰を抜かす	1日目	★★
	28	美保のお尻	1日目	★★
	29	尻持ちをつく加奈	2日目	★★★
	30	美保の着替え	2日目	★★★
	31	千里のパンティー	1日目	★★
	32	千里脅かされる	1日目	★★
	33	亜希子のブラジャー	1日目	★★★
	34	加奈とぶつかる	3日目	★★★
	35	涼子胸をもむ	2日目	★★
	36	西条、涼子のバストアップ	3日目	★
	37	加奈、美保のバストアップ	3日目	★★★
	38	千里、桃子のバストアップ	4日目	★★★
	39	加奈、桃子のバストアップ	4日目	★★
	40	梨恵のフェイスアップ深夜	2日目	★
	41	梨恵のフェイスアップ	2日目	★
	42	梨恵のフェイスアップキス	2日目	★★
	43	美保院長室	2日目	★★
	44	西条のフェイスアップ	3日目	★
	45	涼子のフェイスアップ	4日目	★
	46	涼子屋上	4日目	★
	47	梨恵資料室	3日目	★★
	48	涼子のお尻	4日目	★★
	49	千里ナースセンター内	4日目	★★
	50	千里のパンティー	4日目	★★
	51	美保子供の面倒	4日目	★★
	52	梨恵との密会	2日目	★★
	53	美保の写真	2日目	★★
	54	美保脅かされる	2日目	★★
	55	桃子の看病	3日目	★★
	56	美保208号室	3日目	★★
	57	美保脱ぐ	3日目	★★
	58	西条、千里のバストアップ	4日目	★★★
	59	西条、梨恵のバストアップ	4日目	★★★
	60	千里のフェイスアップ泣き顔	4日目	★★★
	61	看護婦３人	5日目	★★
	62	桃子腕つかむ	5日目	★★
	63	桃子のバストアップ	5日目	★★
	64	涼子のパンチラ	4日目	★★★
	65	加奈、痴漢を撃退	4日目	★★★
	66	梨恵のフェイスアップ地下	4日目	★★
	67	千里とバストアップ	4日目	★★
	68	桃子の回想	5日目	★★
	69	涼子が琢麻呂に襲われる	入院前	★★
	70	涼子路上	入院前	★★
	71	梨恵のフェイスアップ微笑	1日目	★
	72	梨恵が尿瓶を持つ	1日目	★★
	73	亜希子ボウガン	4日目	★★
	74	院長室に集まる	5日目	★★
	75	梨恵のお尻	2日目	★★
	76	梨恵緊縛	4日目	★★
	77	梨恵、智恵と亜希子	4日目	★★★
	78	涼子、梨恵と亜希子	4日目	★★★
	79	美保事務所	退院後	★★
	80	涼子事務所	退院後	★★
	81	梨恵事務所	退院後	★★
	82	涼子のエンディング	退院後	★★
	83	美保のエンディング	退院後	★★
	84	梨恵のエンディング	退院後	★★

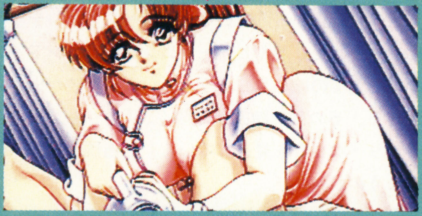
美女競艶！ドキドキのラブリーCG集

可憐な知的美女 牧野梨惠

この子が看護してくれるなら脚の一本ぐらい折ってやれと思いたくなる梨恵ちゃん。優しく尿瓶の使い方を教えてくれる一方で、こちらの質問には的確に答える。頭がいいのである。琢磨呂同様白い上履きは似合わないと思うし、タバコは吸って欲しくないが謎が解けて納得。

ナンバー42。梨恵とのキスシーンは２回チャンスがある。このゲームの中でも最も美しいグラフィックの一つとして数えられている。



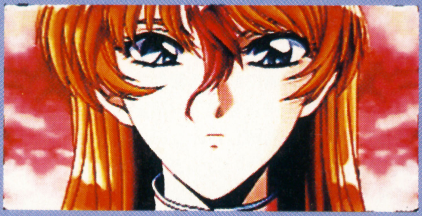


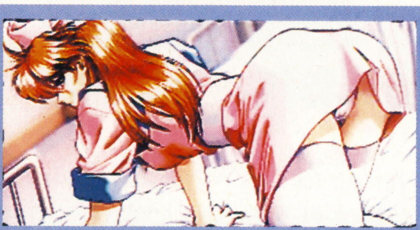
ナンバー72。入院初日、慣れない琢磨呂のために尿瓶の使い方を教えてくれる梨恵。胸のふくらみが太ももに触れて・・・。

若い男が大嫌いの 野際美保

ヤンキーっぽい風貌、乱暴な言葉遣いでなんとなくそそられない美保。しかし、本当は子供とお年寄りを大事にする優しい心の持ち主だ。ピンチの場面を救出すると一挙に好意が上がり、廊下で会っても頬を赤らめるようになる。若い男は嫌いだが「あんたは別に…嫌いじゃないよ」と言われてみたい。

ナンバー21。美保のアップシーン。「顔を近づけるな」というセリフといい、結構人気の高いシーンだ。





ナンバー25。美保がシーツを替えに来たとき、素直にベッドから降りるとこのパンチラシーンが見られる。

童顔だが胸は大きい 間宮千里

3人の看護婦の中で一番新米の千里。明るさが売り物で１日目にお茶を飲むときも「どうせならもっと楽しい話をしましょうよ」とはしゃぐ。夜、救出してあげると別れ際に「ありがとうございます」と言ってくれる。礼を言うくらいなら胸を揉ませろとは琢磨呂の弁。

ナンバー67。事件が終わりに近づく頃、千里の相談に乗ってあげると、涙をこぼす迫真のシーンが見られる。このゲームでも一、二を争う名場面だ。



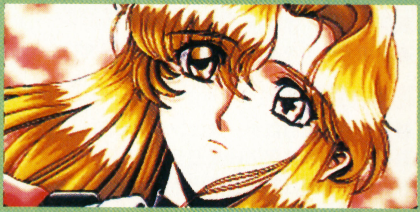


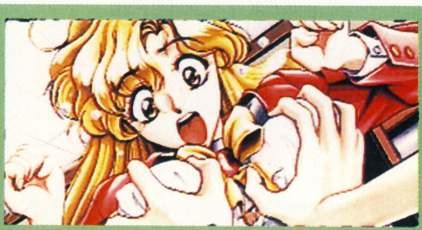
ナンバー20。院長室で亜希子と栄作に脅される千里。横を向いてはじらう仕種がいい。

気丈な女探偵 伊藤涼子

琢磨呂が足を折るきっかけを作ったのが涼子。初めは琢磨呂とあちらこちらで衝突するが、そのうち琢磨呂のすごさに気づいて協力的になる。気の強い美人にはどうしても惹かれてしまうが、この子は性格が良いからなおさらだ。最後の二者択一はつらいところ。

ナンバー45。琢磨呂のすごさを知って驚く涼子。ここから先は捜査に協力的になる。



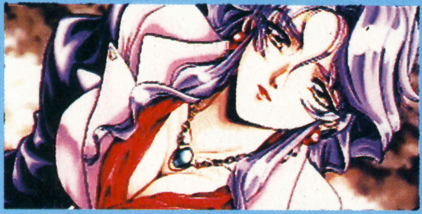


ナンバー35。涼子の胸をわしづかみにする。こういった野生味に女性は弱いのだろうか。

妖麗なる未亡人 野々村亜希子

まだ20代の院長未亡人。院長の死がこのまま自殺と判断されては保険金が降りないので琢磨呂と西条に捜査を依頼する。しかし、裏では看護婦たちを脅すなどなかなかの悪役。琢磨呂のことは男として気に入っていたようで、気を使いながら殺してくれる（バッドエンディング）。

ナンバー19。院長室で見られる亜希子のアップ。胸元が悩ましい。美しい薔薇にはとげがあるというが。





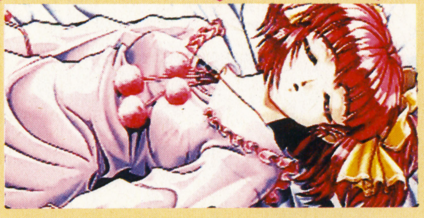
ナンバー33。胸をはだける亜希子を見ながら殺されていくバッドエンディング。

カギ握る車椅子の少女 樹 桃子

高校３年生のはずだが、ずっと幼く見える桃子。彼女の部屋に入って聞き込みをしないことには事件は解決へと進まない。早めに出会って出来るだけ大事にしよう。彼女が自分を王子様と勘違いしてくれたらしめたもの。謎は解けたようなものだ。

ナンバー16。桃子のアップシーン。１日目に「院長夫人に会って聞く」を選択すると見ることが出来る。



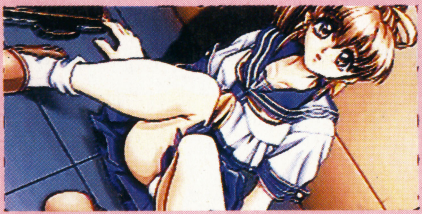


ナンバー55。桃子と会っていれば、３日目に加奈とぶつかったときにイベントが発生する。介抱してやろう。

セーラー服の少女 島木加奈

病院でなぜか琢磨呂とよくぶつかるセーラー服の少女。桃子の同級生で毎日見舞いに来ているというわけ。明るくハキハキした性格だが、この子に事件の質問をしても大した返事は返ってこない。琢磨呂の魅力も彼女は通じないようでただのおぢさん扱い。

ナンバー29。病院内でぶつかった拍子に加奈のパンチラシーンが見られる。





ナンバー65。痴漢に襲われた加奈だったが、あべこべにボコボコにした。でも胸を触られたと、泣く辺りはかわいらしい。

「野々村病院の人々」病気度チェック

Q1



上の４枚は４人の女性の目のアップです。名前をすべて当ててください。

Q2



上の４枚は４人の女性の口のアップです。名前をすべて当ててください。

Q3



上の４枚は４人の女性のパンティーのアップです。名前をすべて当ててください。

Q4

問題　７人の女性のうち、髪にリボンをしているのは３人です。桃子、加奈ともう一人はだれでしょう。
選択肢　①梨恵　②美保　③千里　④亜希子　⑤涼子

Q5

問題　琢磨呂は足を折って入院しましたが、どちらの足を折ったのでしょうか。
選択肢　①右　②左　③真ん中

Q6

問題　琢磨呂が千里を誘って入った喫茶店の名前は。
選択肢　①黄色いリボン　②赤いリボン　③黒いリボン

Q7

問題　千里は1日目と3日目ではパンティーの色が変わっています。どう変わったのでしょう。
選択肢　①白からピンク　②白からブルー　③白から黒

Q8

問題　最初に琢磨呂が事務所で飲んでいるのは。
選択肢　①コーヒー　②紅茶　③ウーロン茶

Q9

問題　琢磨呂が梨恵に「許してちょんまげ」をしようとするのはどこでしょう。
選択肢　①ナースセンター　②病室　③ロビー

Q10

問題　琢磨呂の入院している部屋とナースセンターは何階離れているでしょうか。
選択肢　①同じフロア　②ナースセンターが１階下　③ナースセンターが３階下

答えはあえて載せません。ゲーム中に確かめてね。

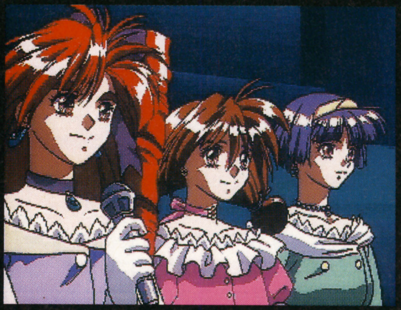
ライターのコメント

ショップで買うときは18禁ということで結構後ろめたかったけれど、プレイした途端にハマッてしまった。主人公は傍若無人の天才名探偵、海原琢磨呂。筆者は一応サラリーマンだから、こういうキャラクターにあこがれる。感情移入はバッチリだ。女の子のかわいさも特上ながら、グラフィック、ストーリー、セリフ、効果音…どれをとっても満点だ。またシナリオに矛盾がないことも特筆出来る。ある謎を発見していなければ、同じ場所で同じ人物に会っても質問内容や答えが変わってくる。当たり前のようだけど、これが出来ていないゲームも多い。もうひとつのお気に入りはまばたきの美学。どんなに綺麗な瞳でもたまには閉じてくれたほうがいい。

（本誌編集長・小川明久）

GAME TITLE

誕生~Debut~S

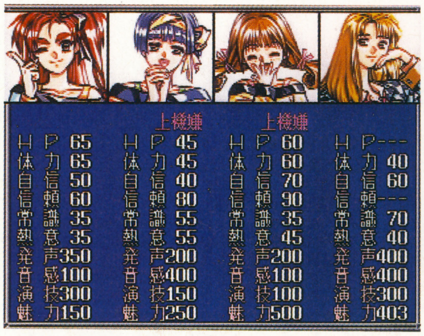


HARD: SFC PS 64 95 **SS** FX WIN Mac

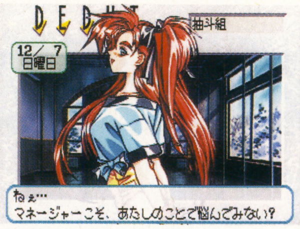
DATA	
メーカー	NECインターチャンネル
価格／発売日	6800円／発売中
ジャンル	育成シミュレーション
メディア	CD－ROM

新人アイドルをトップスターに！

パソコンで人気を呼んだ育成ＳＬＧ。サターン版はイベントがいくつか追加されている。ゲームの目的は、３人の新人アイドルを２年間でトップスターとしてデビューさせること。マネージャーであるプレイヤーが限られた時間を使って、２年後のアイドル大賞を受賞できるように彼女たちの能力を伸ばしてあげよう。なお、マネージャーの教育方法によって彼女たちの進む道は大きく変わる。一度目的を達成することができたら、プレイする度に教育方法を変えて、彼女たちの進むいろいろな道をのぞいてみよう。意外な彼女たちの姿がみられるかもしれないぞ。



▲マネージャーのタイプと星座によって、初期状態の彼女たちとの相性が違う。キミとの相性はどうかな？



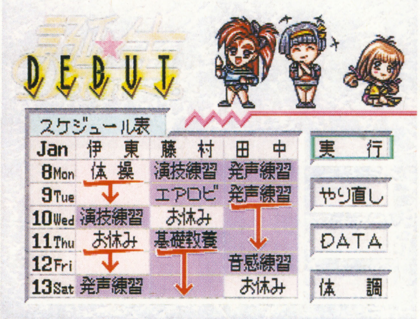
▶レッスンの効果があまりないときは、情緒不安定になっていることが多い。女の子の悩みを聞いてあげて、良きアドバイスをしてあげよう。



◀女の子の名前の下に現在の状態が表示される。ちなみにこれは機嫌が良い状態。熱心にレッスンを受けてくれるので、レッスンの効果が大きい。

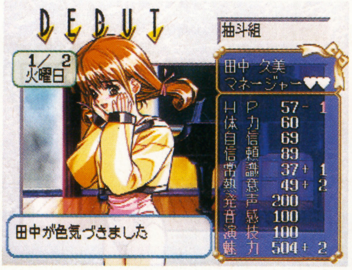
平日 無理のないスケジュールを組もう

平日にマネージャーができることは、３人が提出するスケジュール表の管理をすること。ただし、彼女たちが提出するスケジュールが必ずしも正しいものとはいえない。そこでマネージャーであるキミが、彼女たちのためにスケジュールを変更してあげるのだ。スケジュールを変更するときは、彼女たちの能力パラメータの数値や機嫌、そして健康状態に気をくばっておこう。そうすれば彼女たちもスケジュールをこなして応えてくれるだろう。彼女たちが将来、トップスターとして活躍できるかどうかはキミの手腕にかかっている。くれぐれもムリなスケジュールは組まないようにしよう。完璧なスケジュールを組んで、彼女たちの夢である芸能界デビューを果たしてあげるのだ。

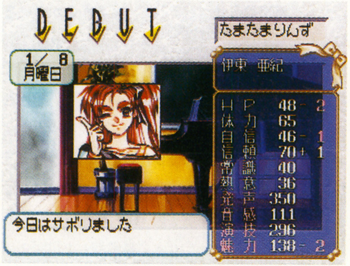


■ 重要なパラメータをあげよう

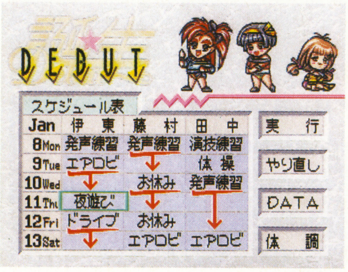
ゲーム中でもっとも必要とされるパラメータは、「信頼」と「熱意」だ。信頼が高ければそれぞれのスケジュールをこなしたときに、大きく成長してくれる。熱意もそれは同じ。しかも、熱意が低いとレッスンをサボることがあるので、序盤はこれらのパラメータを重点的にあげるようにしよう。「信頼」は休日にぬいぐるみをあげると上昇する。



▶マネージャーに対して色気づくとレッスンをサボらずに受けてくれる。プラス要素が大きいぞ。



◀最初のうちは信頼が低いので、レッスンをよくサボる。信頼と熱意が高くなるまではガマンしよう。

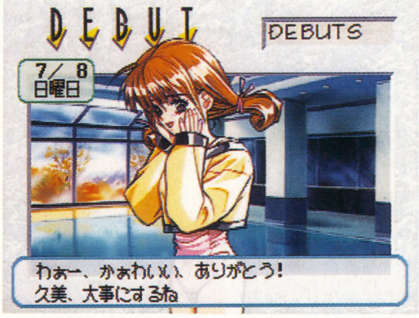


◀スケジュールに夜遊びやドライブなどがあったら、優先してスケジュール変更をしよう。



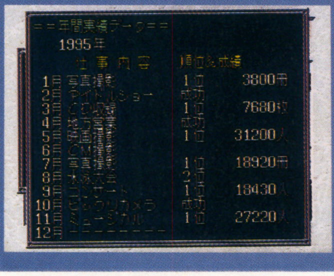
休日 休日の使い方ですべてが決まる！

休日こそがマネージャーの活躍の場、そして1カ月のレッスンの成果が問われる場といえるぞ。休日には、仕事やイベントなどがあり、それらの結果によって将来がある程度左右される。新人賞、アイドル大賞を受賞するには、この限られた休日をいかに有効に使うかがポイントとなっている。月末以外ならマネージャーが自由に行動をとることができるので、彼女たちの悩みを聞いてあげたり、差し入れをしてあげよう。しかし、自由に行動できるからといってムリをしていると、マネージャー自身が疲労で倒れてしまうことがあるぞ。マネージャーの状態もこまめにチェックしよう。



[仕事] うまくこなして人気をとろう

月末の日曜日には仕事が入る。仕事は2種類あり、一つは決められた仕事で、もう一つはマネージャーであるキミが決める仕事だ。どちらの仕事も成功したかどうかによって、人気度のあがり方が変わる。当然、仕事を成功させた方が人気度は大きくあがるが、ただ成功させるのでは大きなあがりは期待できない。ライバルと同じ仕事をして、それよりも良い結果を出せば、より人気度は高くなる。しかし、ライバルよりも良い結果を出すのはそう簡単なことではない。日ごろからスケジュールをしっかりと管理して、その仕事に必要な能力を伸ばしておこう。なお、難易度の高い仕事をこなせば人気度は大きくあがるので、3人が成長したらやらせてみよう。



◀すべての仕事で1位を取ることができれば、人気度もそれだけ高くなる。難しいけどね。



▲仕事で1位を取ると女の子と会話ができるぞ。誉めて自信をつけてあげよう。

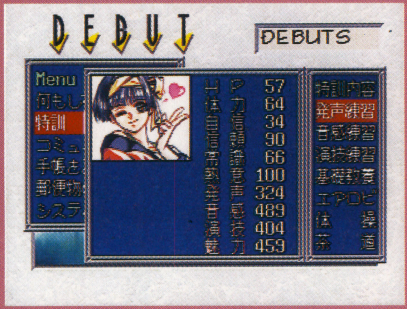


[日曜日] 低いパラメータを強化！

仕事がない日曜日には、3人の女の子たちとコミュニケーションをとることができるのだ。ここで不機嫌な女の子の機嫌をとったり、抱えている悩みごとを聞いてあげたりできるので、コンディションを調整することができるぞ。

また、伸び悩んでいるパラメータを特訓することによって強化することもできるぞ。休日特訓を行った場合、下がるパラメータ（HPなど）は平日と一緒になっているが、上がるパラメータは平日の2倍〜3倍の効果があるので、休日特訓はできるだけ多めに行いたい。

ライバルと対決をすることもできて、対決に勝てばライバルを一定期間休業に追い込むことができ、彼女たちの自信をつけることができる。仕事がないときの日曜日を有効に使って、ライバルを追い抜けるように育ててあげよう。



▲休日特訓で伸び悩んでいる数値を大幅にアップしよう。信頼と熱意が高ければ効果も大きいぞ。



▲問題が起こったときにコミュニケーションをとれば解決につながる。女の子の状態はマメにチェック。

ライターのコメント

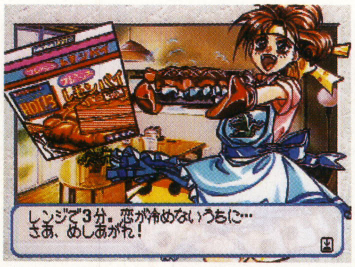
この手の育成ＳＬＧは正直に言うとあまりやったことがなかった。ＰＣエンジンの「卒業」とＳＳの「プリンセスメーカー2」くらいかな。だけど、「卒業」をやっていたせいか、すぐになれることができた。始めのうちは女の子がすぐにタカビーになってしまって「女王様とお呼び！」なんて言われて熱くなってしまった。しかし、指導者になっているという快感があったのか、気がつくと新人賞をめざしながらプレイしていた。別に女の子が脱ぐわけではないのだが、プレイしていてけっこうハマった。久しぶりに「満足するゲームをやった」って感じがした。しかし、ライバルのグラフィックが少ないのはちょっと残念だったなぁ。

あと、誰もがあると思うが、気に入った女の子のグラフィックを見るため、特定の女の子（ちなみに私は伊東さんだった。元気があって髪の長いところが気に入った…）を優先して特訓したこともあった。ウ〜ン、俺っていけない奴。（最近キケン人物扱いされてるＭ・Ｔ）

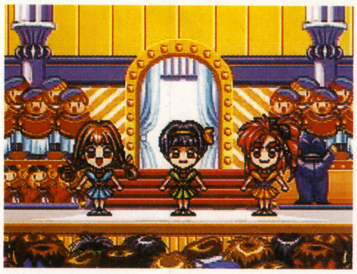
第一の目標は新人賞を受賞！



マネージャーと女の子3人は、2年後のアイドル大賞をめざして、日ごろレッスンに励んでいる。しかし、2年後のアイドル大賞の前に、1年後に1年間の仕事ぶりなどによって決まる新人賞がある。最初は新人賞を受賞できるくらいに、彼女たちを育てるようにしたい。新人賞を受賞するとなると、かなりの努力が必要となってくる。レッスンや特訓をするだけでなく、ライバル対決に勝ってライバルの活動を妨害するなど。ずるいといわれようと、いろいろなことをやらないと新人賞を受賞することはまずできない。アイドル大賞の受賞よりも、ある意味で新人賞の受賞の方が何倍も難しい。彼女たちに新人賞を受賞させることができればキミは優秀なマネージャーといえるだろう。



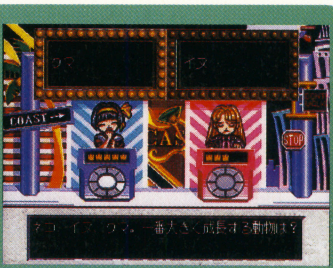
▶新人賞をとるからには、ミスは許されない。仕事は完璧にこなせるようにしたい。



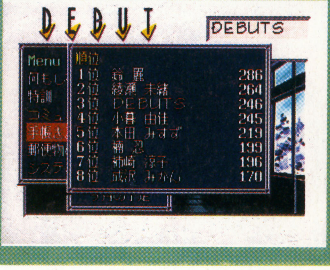
◀部門賞を獲得するのはそんなに難しいことではない。新人賞の方が何倍も難しいのだ。

新人賞を受賞するために

最初におぼえておいてもらいたいのが、「人気度が高い＝新人賞を受賞できる」ではないということ。人気度もある程度は必要となっているが、いちばん大切なのは仕事。仕事でつねに1位を取り続けながら、人気度の高いライバルの活動を妨害すれば新人賞は獲得できるぞ！



▶ライバル対決のクイズ。「常識」のパラメータがあまりにも低いと負けてしまうぞ。



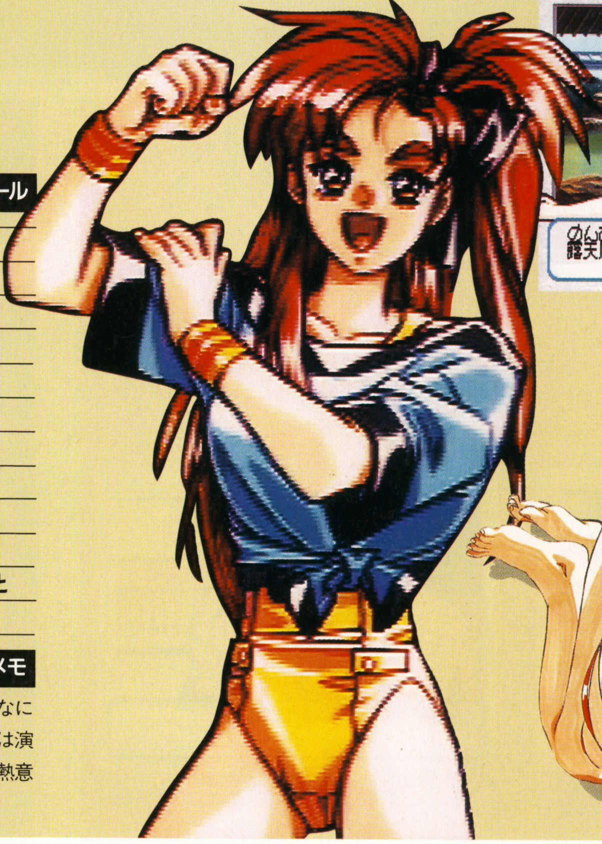
◀人気の順位は1位じゃなくてもOK。でも、3位までには入れるようにしたいところだ。

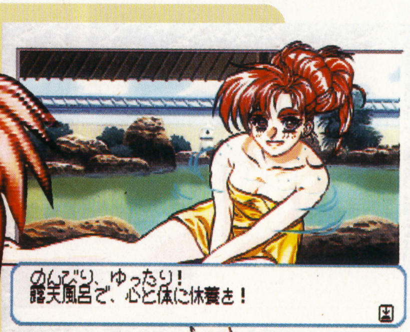


▶ジュリヤマで演技と魅力を競うライバル対決。勝てば相手を休業に追い込めるのだ。

伊東亜紀

Aki Itou



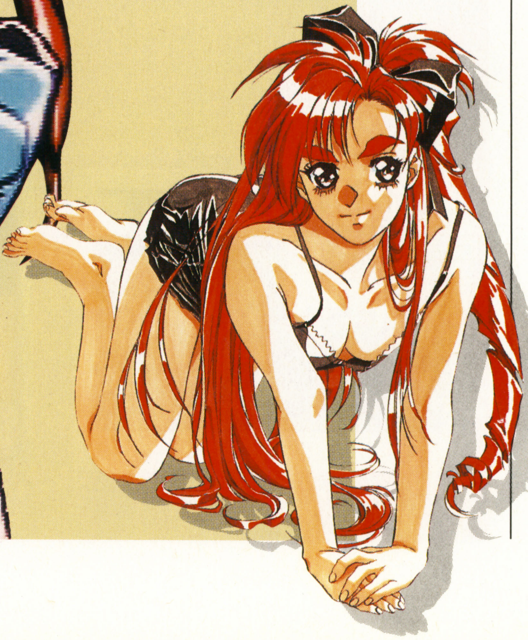


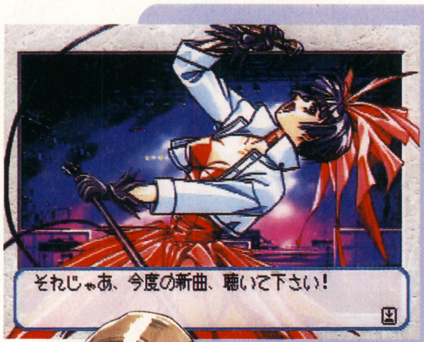
Profile ●プロフィール

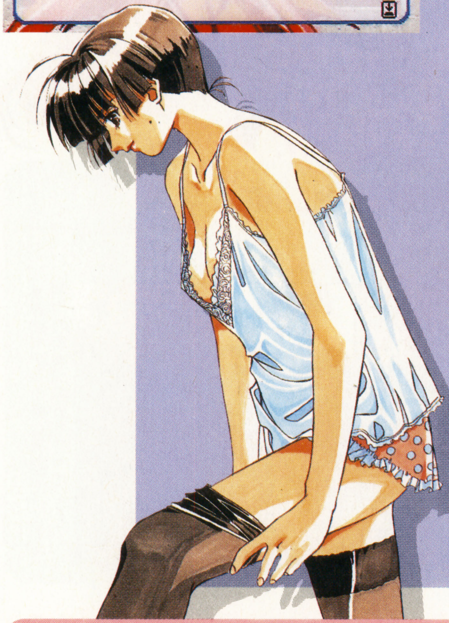
- 年齢●16歳
- 誕生日●3月27日
- 星座●牡羊座
- 血液型●O型
- 身長●161cm
- 体重●45kg
- スリーサイズ●B82・W55・H84
- 好きなもの●メロン、サンマの塩焼き
- 好きなこと●スポーツ後の昼寝
- 理想のタイプ●ウソをつかない人
- 将来の夢●芸能界一の大女優になること
- 声●富永みーな

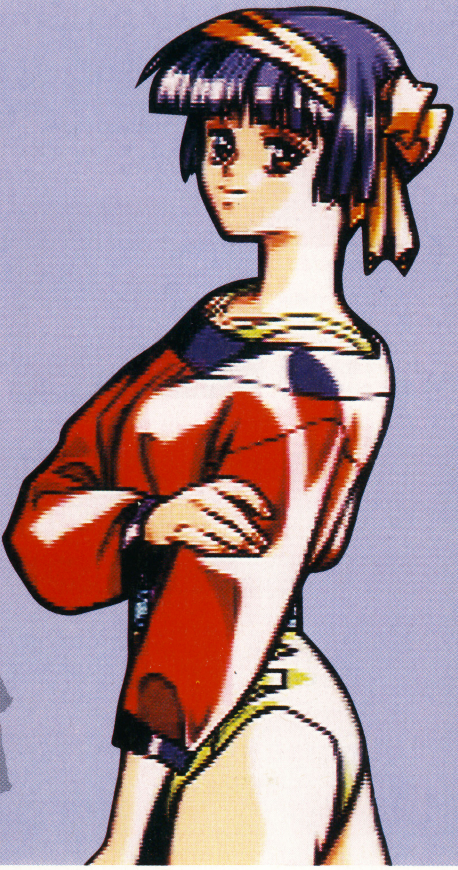
Memo ●メモ

元気なのが取り柄の行動派。太い眉毛がなによりものチャームポイント。3人のなかでは演技力が優れている。始めたばかりのときは熱意に欠けているのでいちばん手がかかるぞ。









藤村さおり
Saori Fujimura

Profile	●プロフィール
年齢●17歳	
誕生日●５月24日	
星座●双子座	
血液型●ＡＢ型	
身長●164cm	
体重●49kg	
スリーサイズ●B87・W59・H88	
好きなもの●うなぎパイ、お茶漬け	
好きなこと●読書、詩を書くこと	
理想のタイプ●堅実な人	
将来の夢●自分で作詞作曲して、歌うこと	
声●笠原弘子	

Memo ●メモ

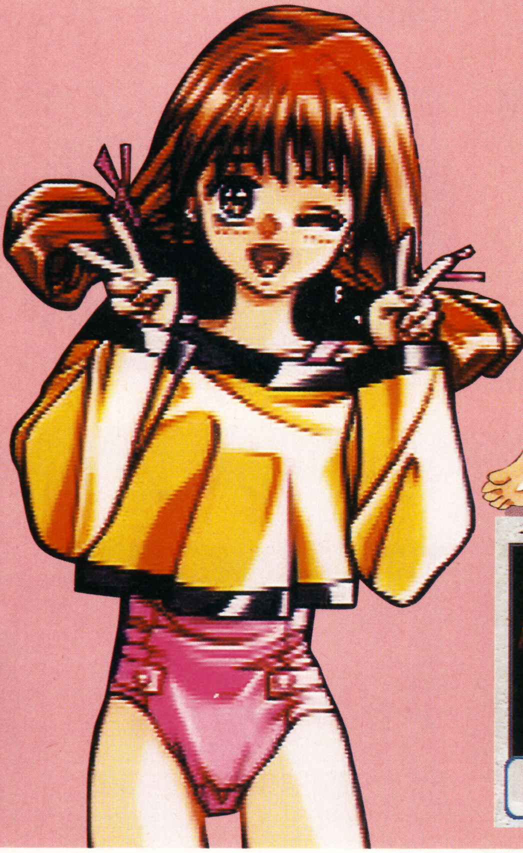
温和でちょっとかよわい感じの知性派の女の子。３人のなかで１人だけ年上のせいなのか、お姉さんタイプ。音感が優れている。体力が少ないので、体操で数値を上げておこう。

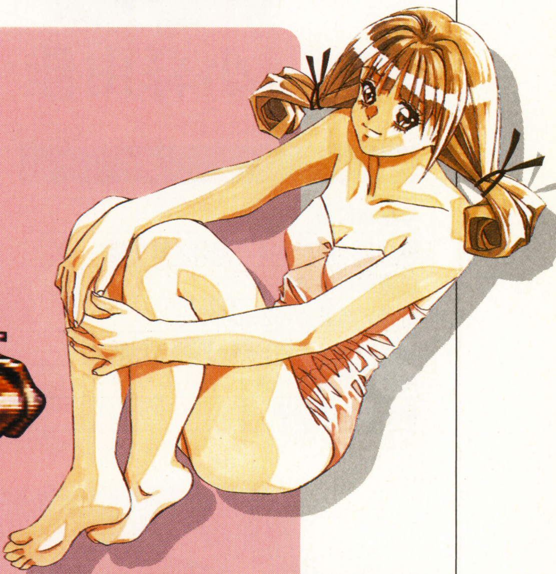
田中久美
Kumi Tanaka

Profile	●プロフィール
年齢●16歳	
誕生日●12月15日	
星座●射手座	
血液型●Ｂ型	
身長●152cm	
体重●39.5kg	
スリーサイズ●B78・W54・H82	
好きなもの●牛乳、一夜干しのキンキ	
好きなこと●ぬり絵、ぬいぐるみ集め	
理想のタイプ●おもしろい人	
将来の夢●なんでもできるスーパースターになる	
声●かないみか	

Memo ●メモ

わがままで甘えん坊のかわいらしい女の子。アイドルにミーハーの気分で憧れているところがある。３人のなかで、魅力がいちばん高いぞ。ちょっと自信家のところがあるので注意が必要。



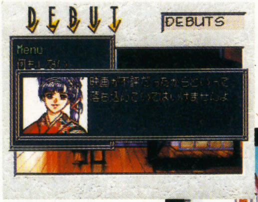




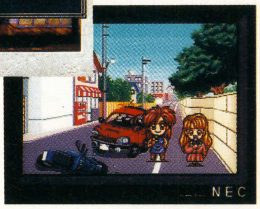
トップスターをめざすライバルたち



ゲーム中に登場するライバルはぜんぶで7人。当然ながら性格はみんなちがう。ちょっとキツイ人や、とても優しそうな人など、ゲーム中に性格がハッキリとでているのだ。志望分野もそれぞれちがっていて、なかには演歌志望のライバルもいる。それぞれ個性があるが、全員に共通している部分が一つだけある。それはパラメータの能力値が全体的に高いところ。その能力の高さは、なんと主人公の3人を上回っているのだ。ライバルたちと競ってトップをめざすのはすごく難しいぞ！

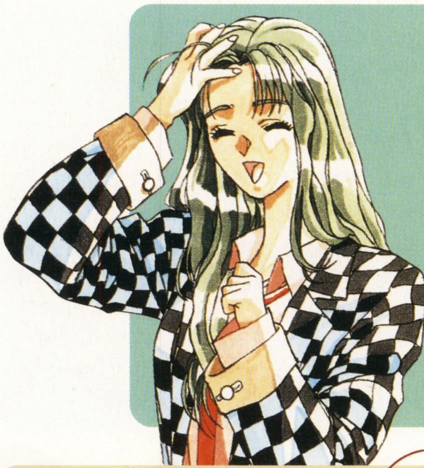


◀仕事がうまくいかなかったときに手紙で慰めてくれるときもある。トゲのある言い方だけどね。

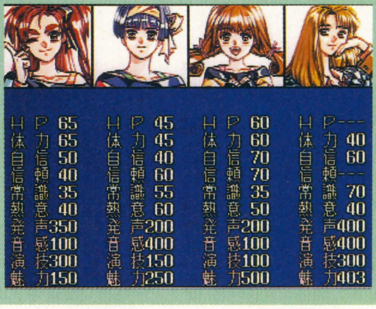


▶ライバルと一緒に仕事をするときもある。ライバルだからといって敵対心が強いわけではないのだ。

本田みすず ▶ Misuzu Honda



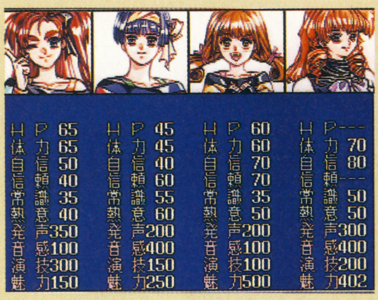
Profile	●プロフィール
年齢●19歳	
誕生日／星座●6月13日／双子座	
血液型●A型	
身長／体重●165cm／54.5kg	
スリーサイズ●B84・W56・H85	
所属●ゲシプロモーション	
声●川村万梨阿	



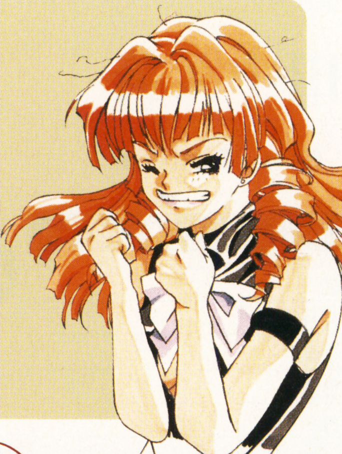
◀雑誌モデル出身の異色派アイドル。平均的で高い能力を持っている。

小暮由佳 ▶ Yuka Kogure

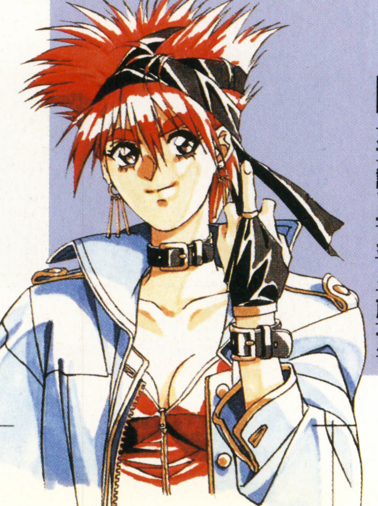
Profile	●プロフィール
年齢●17歳	
誕生日／星座●5月17日／牡牛座	
血液型●B型	
身長／体重●162cm／47kg	
スリーサイズ●B84・W55・H86	
所属●シンエージェンシー	
声●日高のり子	



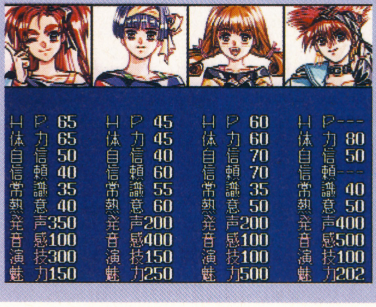
◀すべての才能に優れている実力派アイドル。魅力と音感が高いぞ！



柿崎涼子 ▶ Ryoko Kakizawa

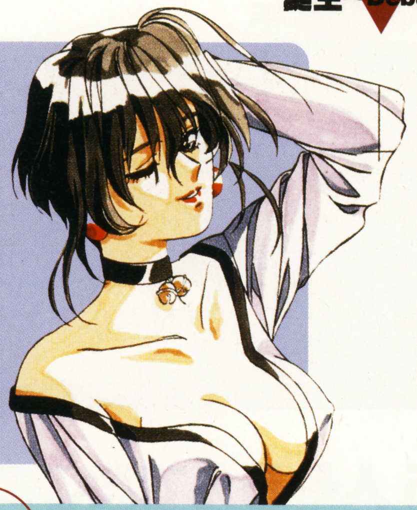


Profile	●プロフィール
年齢●17歳	
誕生日／星座●9月12日／乙女座	
血液型●O型	
身長／体重●168cm／51kg	
スリーサイズ●B88・W57・H88	
所属●ムツキプランニング	
声●佐久間レイ	



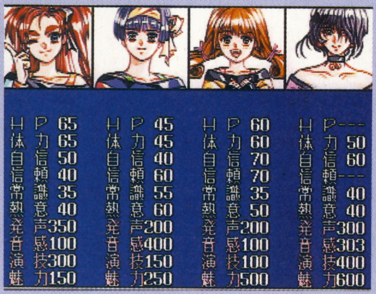
◀自己流を通すロックストリート派アイドル。音感がとても高いのだ。

楠 忍 ▶ Sinobu Kusunoki



Profile ●プロフィール

年齢●20歳
誕生日/星座●6月8日/双子座
血液型●AB型
身長/体重●166cm/46.5kg
スリーサイズ●B96・W58・H90
所属●劇団ムロ
声●天野由梨



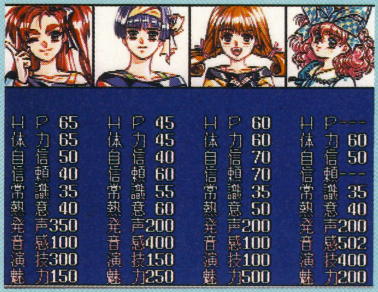
◀魅惑的肉体の元祖セクシーアイドル。大人の魅力でトップをねらう。

成沢みかん ▶ Mikan Narusawa



Profile ●プロフィール

年齢●13歳
誕生日/星座●3月19日/魚座
血液型●AB型
身長/体重●138cm/34kg
スリーサイズ●B68・W52・H71
所属●ゴンエンターテイメント
声●三石琴乃



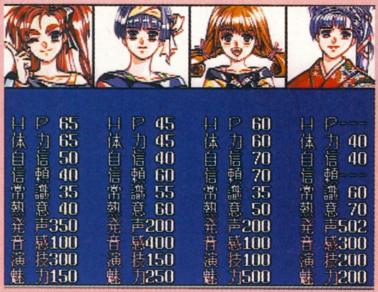
◀10人のなかでは最年少のアイドル。持ち前のかわいらしさで人気をとる。

綾瀬未緒 ▶ Mio Ayase



Profile ●プロフィール

年齢●22歳
誕生日/星座●1月5日/山羊座
血液型●A型
身長/体重●164cm/52kg
スリーサイズ●B84・W61・H85
所属●XKD企画
声●島本須美



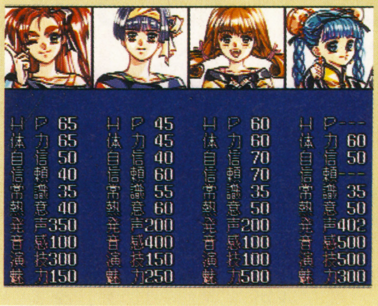
◀人一倍の歌唱力の持ち主の演歌一筋派。和服姿がよく似合う。

鈴 麗 ▶ Ling Rei



Profile ●プロフィール

年齢●15歳
誕生日/星座●12月13日/射手座
血液型●O型
身長/体重●155cm/40.5kg
スリーサイズ●B76・W54・H78
所属●オフィスタケイ
声●皆口裕子



◀中国歌劇団出身の国境を越えた人気アイドル。

GAME TITLE

アイドル雀士 スーチーパイII



HARD: SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

メーカー	ジャレコ
価格／発売日	7800円／発売中
ジャンル	麻雀
メディア	CD－ROM

5人そろえて真のエンディングを見よう!!

今作の「スーチーII」には、いくつものゲームモードが用意されている。変身できる4人の仲間から一人パートナーを選び、さらわれた女の子を助けるべく麻雀で対戦していくストーリーモード。15人の女の子とのフリー対戦モード。そして、声優さんのインタビュームービーなど盛りだくさんの内容で、なんと2枚組ディスクなのだ。

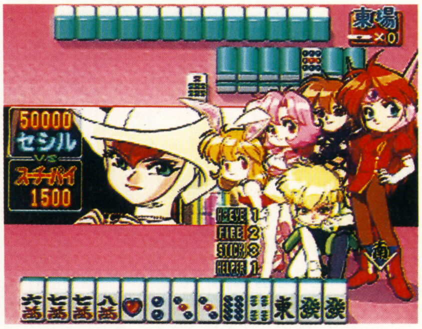
ストーリーモードでは脱衣シーンに見とれてストレートに勝ち進んじゃうと、真のエンディングにはたどり着けない。必勝法をヒントに4人の仲間をそろえて、ラスボスを倒そう（脱がそう）♥



◀パートナー選択画面。選んだキャラクターによって、ツミコミ方が変わるぞ！全員分お試しあれ。



▶7曲のオリジナルソングの他に、音声収録時の声優さんたちのNG集も聞けちゃうよ。



▲5人そろえば、いかさまパワーが超激爆するのだ！

DISK-1 ストーリーモード必勝法 変身ゲージをフルチャージせよ!!

さらわれた志保を助けるには、4人の仲間を集めるのが絶対条件。さくさく進んじゃうとバッドエンディングしか見れない。ラスボスのセシルをクリアするまでの6人との対局で、4人全員を仲間にすると変身したセシルと最後の勝負となる。



スーチースティック

◀リーチ時に使うとあたり牌を一発でツモれる。フリテン、5枚目関係なしよ♥



ハイパーアイ

◀相手の手牌をのぞき見できちゃうぞ。相手がリーチしたら速攻で使おう。



ファイヤーせっかん

◀振り込んでしまった牌を一撃で粉砕する恐ろしい技。フリ雀荘で使えたらいいなあ…



ヘルパーパネル

◀対局中に仲間が自動的に必殺技を使ってくれるのだ。



イベント

◀運が良ければポイントが5Ptsもらえる！パネルクリアを引かないように。



ポイント

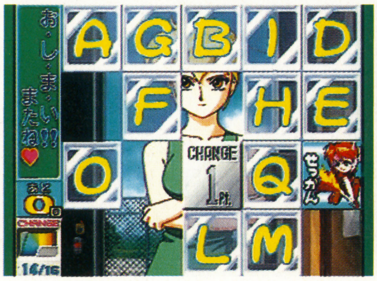
◀がんがん集めて変身ゲージフルチャージ!!仲間を全員変身させよう。

パネルマッチでもらえるポイントだけをあてにしていると、ゲージは満タンにならない。役満、跳満などのボーナスポイントを地道に貯めるために、先に必要なパネルだけを取っておき、全部のパネルを取らないようにしてパネルクリアをしないようにしておく。その後、必殺技を利用して大きな役で和がり、ボーナスポイントを稼ぐのがこのゲームの基本的な戦略となる。

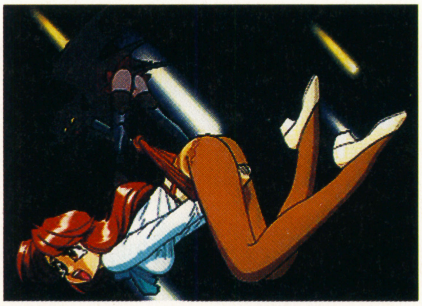
何といっても仲間の必殺技が頼りになってくるのだ。

■ パネルは選んでめくれ!!

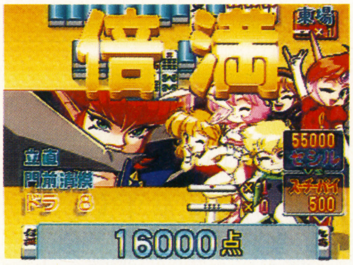
パネルマッチでは、変身ゲージがたまるまでわざとパネルを残して配列を覚えよう。欲しいパネルだけ取って、仲間を変身させるのだ。これでセシルのヌードが…見れるかどうかは君の腕次第。



◀和了った役によって、めくれるパネルの枚数が変わるぞ。



▲ああ、バッドエンディング。哀れ志穂はふたたびセシルの毒牙に…。君の手で彼女を救い出すのだ!!



◀ミルキーシャワーとピーチの技が同時に発動するとドラが12ものっちゃう場合があるのだ。

麻雀が出来ない貴方へ♥

「チョベリバー！麻雀が出来ないぞ！」そんな貴方に朗報！おまかせモードというシステムがあるのだ。麻雀中に「X＋Y＋Z」ボタンを同時に押すと、貴方の代わりに各キャラが代打ちしてくれるぞ。再度「X＋Y＋Z」ボタンを押すと、モードから抜けられるよ。

DISK.2

15人の美少女とフリー対戦 勝者はミユリの部屋へご招待♥

ディスク２には、フリー対戦、声優インタビュー、ミユリの部屋の３つのモードがある。フリー対戦では、ストーリーモードで対戦できなかったサブキャラを含めた15人と麻雀が楽しめる。ここで全勝するとミユリの部屋で、着せ替えが見れるようになるぞ。声優インタビューでは、３人の声優さんのビデオクリップ、インタビュー、メイキングがムービーで見られるのだ。



◀「おまけ」というにはあまりにも豪華すぎる内容。560Mバイトも使ってるんだって！



▲どの娘を選ぶか、迷っちゃうね。勝っても、脱いでくれないのがちょっと残念。

■ ミユリの部屋は秘密の花園♥

この部屋では、ミユリちゃんと他のキャラのおしゃべりが聞けるぞ。フリー対戦で他の14人に全勝したキャラの中から、会話したいキャラを選ぶと、相手キャラとのお話しの前になんとミユリちゃんがその相手の衣装に着替えてくれるのだ。

ミユリちゃんが着替える服はキャラ数分の15着…のはずなのだが、実は余分に何着か用意されているようなのだ。フリー対戦の全キャラクターを全勝させると何かあるらしいぞ。

それから、ミユリちゃんとの会話をより楽しむために、「しばらく放っておく」とか「何度も帰るまねをする」などのエッセンスを加えると良いかと思われる。心ゆくまでミユリちゃんとの会話を楽しんで欲しい。



▶会話をするキャラの選択画面。名前ウインドウに、色が付いていれば会話が出来るぞ。

◀とっても「ぷりちー」な、ミユリちゃんのコスプレ♥君は何人分見れたかな？

変身前の彼女が好きな貴方

フリー対戦のキャラクター選択画面で対戦相手を決める時、Ｌを押しながら決定すると相手側が、Ｒを押しながら決定するとプレーヤー側が変身解除になるぞ。素顔で対戦だ！



◀この他にも、シスターやバニーさんの格好もしてくれちゃうぞ。

■ ファン必見の声優インタビュー

ゲーム中でキャラクターの声を演じている「かないみか」「水谷優子」「折笠愛」さんら３人の録り下ろし映像が満載の声優インタビューモード。

実写ムービーは「ビデオクリップ」「質問コーナー」「メイキング」の３種類。Ｘ・Ｙ・Ｚのいずれかのボタンを押している間だけ、操作説明ウインドウが画面から消えるので、ファンの方々は画面いっぱいの声優さんを堪能出来ちゃうぞ。



かない　みか
スーチーパイ

水谷　優子
チェリーパイ

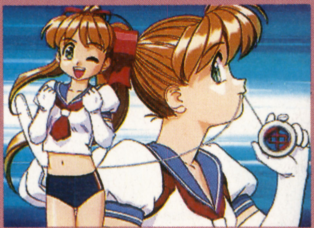




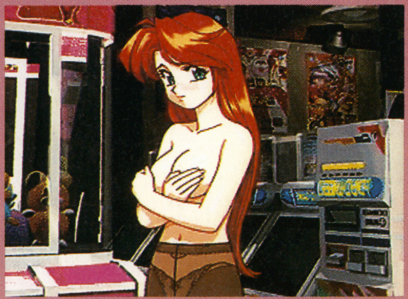
折笠　愛
セシル

幻の雀士「スーチーユキ」登場!?

ストーリーモードで全員のハッピーエンドを見ることが出来たら、ステージセレクトが出来るようになるんだけど、なんとその中に幻の美少女雀士「スーチーユキちゃん」の姿が…!?「スーチーユキちゃん」が仲間を４人集めて、スーチーパイを倒すと、なんと「御崎恭子ちゃん」の姿で脱いでくれるのだ。スーチーパイファンにはうれしいモードだね。



◀天が呼んだか地が叫んだか正統派美少女雀士「スーチーユキ」参上！イカサマなしの真剣勝負で恭子を脱がせ!!



ライターのコメント

全然麻雀が出来ない人でも気軽に脱衣麻雀ゲームが楽しめるのが、このスーチーパイシリーズの良いところである。

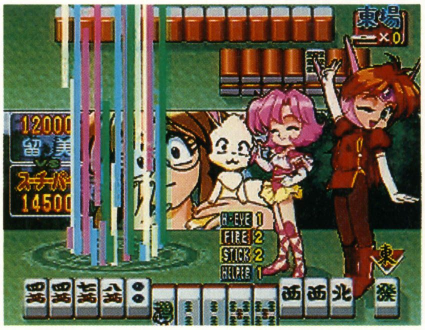
麻雀好きにはあのイカサマが、ちょっとうるさく感じられるのだろう。ま、そういう劇画おやじは、雀荘に行って早い風速で遊べばいいのである。アニメや声優ファンの、かゆいところに手どころか舌まで届かせてる細かい配慮がすごいこのゲーム。対戦画面にキャラが５人揃うと、まるで４人で卓を囲んでいる様な騒がしさがいいのだ。のめり込んでいくら負けても財布が空になったり、背中がすすけちゃったりする事もないし、勝てば可愛いおねーちゃんの裸も見れちゃうんだから…健全で良いゲームだと思う。

（猫）

スーチーパイと仲間達の脱ぎ脱ぎシーンを見せちゃうぞ♥

志穂を助けるために戦うスーチーパイ達。勝ち進んでいくと、仲間が勢揃いして画面がかなり騒がしくなるぞ。対局中繰り出される仲間達の華麗な（雀荘で使ったら、超大激怒間違い無しの）イカサマ技が、ど派手なアニメーションで演出されていて楽しいのだ。異次元から牌を呼び出し、不要な牌と交換してしまう「スペシャル召喚」は、スーチーパイ自らが放つ「Ⅱ」での新必殺技だ。

そんなイカサマ雀士達でも負けちゃう事はある。取って置きの彼女達の恥ずかしい写真をババーンと紹介しちゃうぞ。



▲「スペシャル召喚」。パネルマッチで集められるぞ。

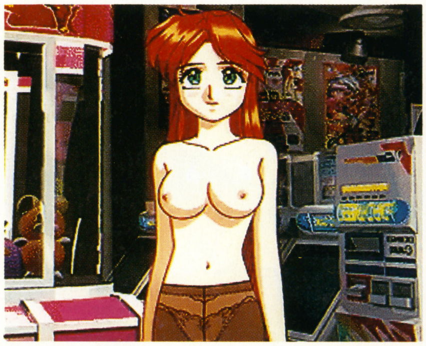

▲和了った点数でポーズが変わる。胸が揺れるのだ♥

スーチーパイ

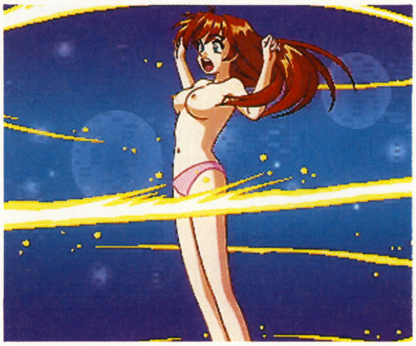
声：かないみか

ある時はゲームセンター「ＹＯＵ＆ＭＥ」の店員「御崎恭子」。またある時はアイドル雀士「スーチーパイ」。而してその実体は…女の子に麻雀を強要し勝ったら脱がしまくる、ただのイカサマ雀士だったりして…ちょっとはた迷惑な主人公なのだ。




▲「スーチーユキちゃん」に負けると、こんな姿に…是非、スーチーパイの時にも脱いで欲しいよね。

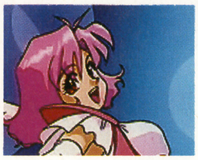
▼なんとハッピーエンディングの時にスーチーパイも脱いでくれるのです。でもなんかいやそうだね。

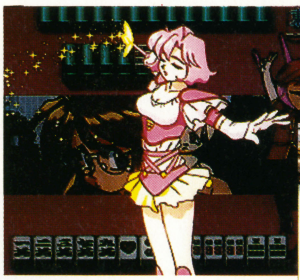


ピーチパイ

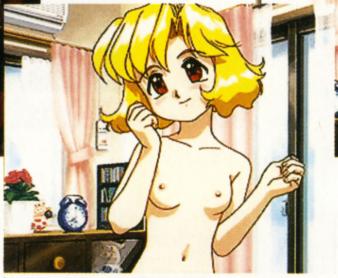
声：吉田古奈美

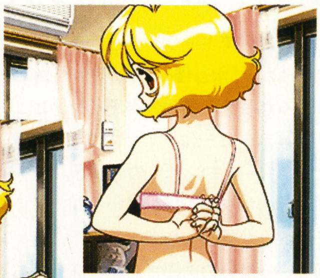
平凡な女の子「篠原ありす」。実は魔法の国の王女様。魔法の雀士と言いながら、麻雀についてはほとんど知らないらしいのだが、何故か必殺技は５人中スーチーパイの次に使える大技を持っているのだ。アイドルの卵でもあるらしい。謎な子だ。




▲伝家の宝刀「ピンキッシュフローレア」。手牌にアンコがあってリーチ和がりした場合に、かならず裏ドラ付くのだ。スーチースティックと併用すれば、超強力!!

▶「ちょっと待ってて」と言いながらブラジャーのホックを外す、この仕草…とても男の人が描いたモノとは思えない!!

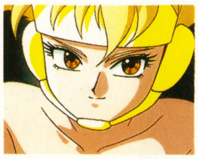


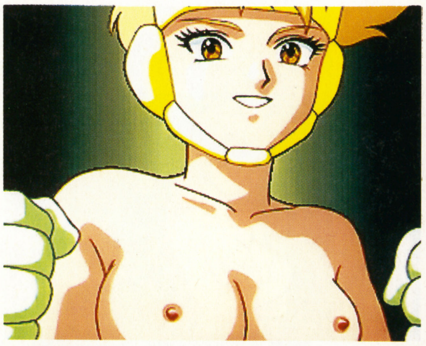

◀ロリータファン必見！　ＡＡカップのバストがまぶしいっす!!個人的に５人の中では、一番この子が好きだなぁこのまま変身しないでくれー

レモンパイ

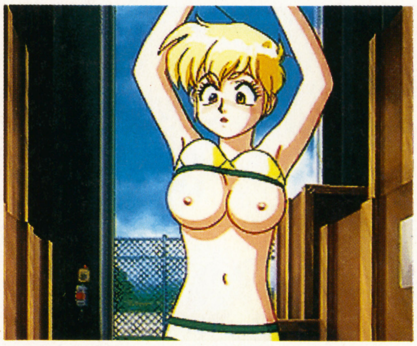
声：松本梨香

女兵士「一文字つかさ」は大けがによって、改造人間・機動雀士「レモンパイ」として生まれ変わった。世界の平和のために日夜、戦い続ける使命の筈だが、スーチーパイのお供をしている限り、悪のイカサマ軍団の手先にしか見えないのが悲しい。




▲大胆な変身シーン。「ライトニングブレード」を使うと、テンパイ時にハイテイでかならずツモれるぞ。

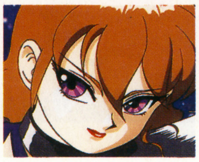
▼勝ち気な彼女も負けると、ずいぶんとしおらしい。そこがまた彼女の魅力でもある。



チェリーパイ

声：水谷優子

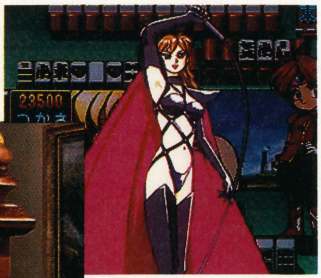
いじめられっこなメイドさんの「槙枝早苗」はストレスがたまると、過激な性格に大変身！麻雀が得意なのだそうだが…あの性格ではとても雀荘には入れそうにない。「チェリーボンバー」はリーチ後のカンに有効。性格のわりには大人しい技だ。

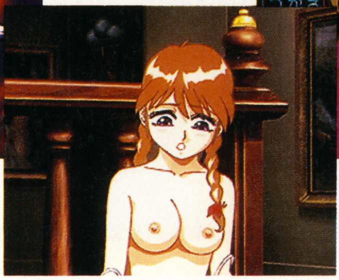




▲可憐な変身シーン。ナイスばでぃーにボンテージが決まってる！こんなお姉様だったら、奴隷になってもいいかも。でもブーツで踏まれると結構、痛いんだよね。ははは。

▶豪快な「チェリーボンバー」。和了っても1ハンしか付かないのが、アクションの割にちょっと情けない技なのだ。



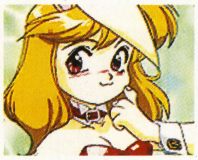


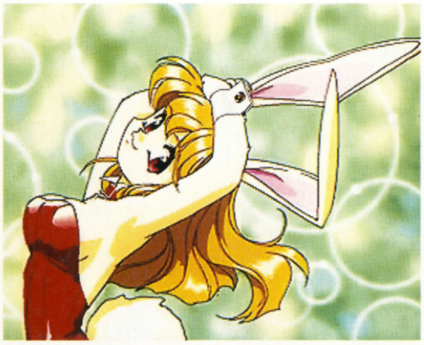
◀恥ずかしがり屋の早苗ちゃんのヌードシーン。下着があんまり色っぽくないのは、麗華様に監視されてるからなのかな？

ミルキーパイ

声：西原久美子

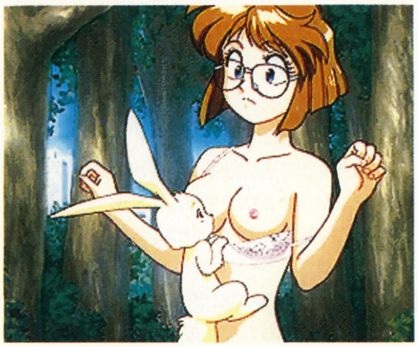
佐々木留美のペット、「うさぎのみるく」は、天の川からやってきた、うさぎ型の宇宙人「ミルキーパイ」だった。「ミルキーシャワー」はリーチしないでカンをして、和了った時にかならずカンドラが付く。跳満、数え役満出し放題の超危険な技だ。





▲変身シーンはうさぎらしく、とても可愛いい。「X」の稲葉君みたいだね。

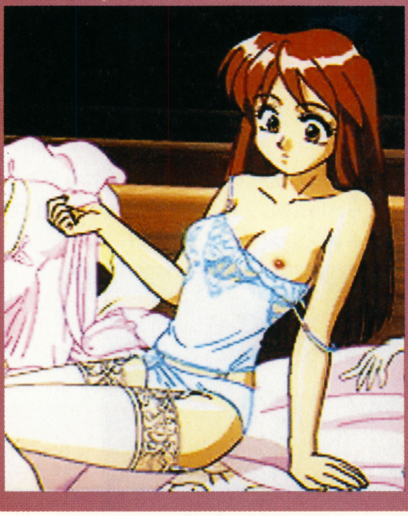
▼みるくの代わりに留美ちゃんが脱がされちゃうのだ。以外と胸がある彼女。ちなみにバスト88cmだって♥



その他の登場人物のあで姿

仲間を全員そろえたら、いよいよ大詰めだぞ。セシルに心を奪われて、心ここに在らずの志穂。せっかくのウエディングドレスなのに、スマイルが無くて残念。バイオリンと乗馬が趣味のお嬢様の、元気な姿が見たい方は、前作「スーチーパイSpecial」をプレイしよう。

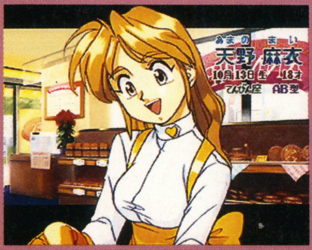
片桐志穂　声：矢島晶子



志穂を脱がせたら、この戦いを仕掛けてきた張本人、セシルデリンジャーとの対局が待っている。しつこく言うがセシルをクリアする前に仲間がそろってないと、バッドエンディングしか見られないぞ。しかし、このセシル。悪魔にしておくのはもったいないほど、美しいボディの持ち主なのだ。

セシル　声：折笠　愛





◀とうとう自分のお店を持つことになった「天野麻衣」ちゃん。その努力の影には何人もの犠牲者が…。



▶スーチーパイの名物キャラクターバニーガールの「河本小百合」ちゃん。彼女には是非、脱いで欲しかったなあ…



◀とっても妖しいお姉さま「南條理恵」さん。純真なユキちゃんを誘惑しちゃうのだ。残念ながらレズシーンはありません。

GAME TITLE

ギャルズパニックSS



HARD: SFC PS 3DO 95 **SS** FX WIN Mac

DATA

メーカー	毎日コミュニケーションズ
価格／発売日	6,300円／9月27日発売予定
ジャンル	アクションパズル
メディア	CD−ROM

囲ってあのコのいろんな姿を見ちゃおう

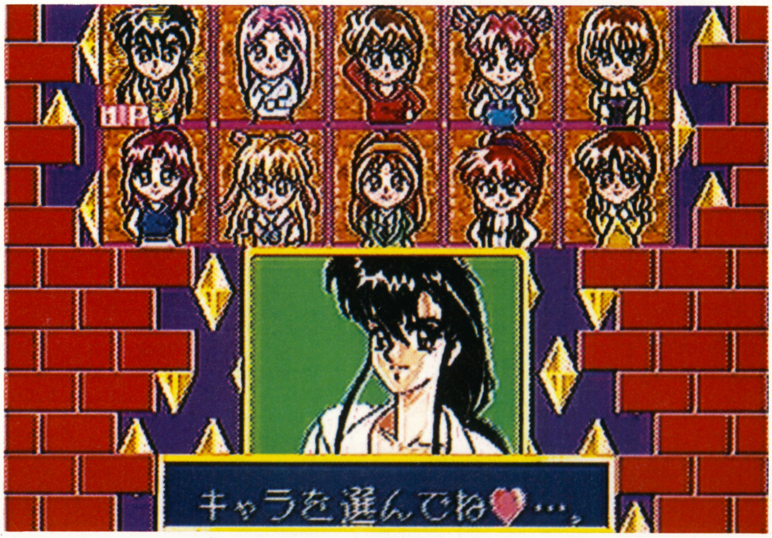
自機がくり出していくラインで女の子のシルエットを囲み、だんだんと領域を広げていくことでそのポーズをバッチリ見られる「ギャルズパニックSS」。ゲームセンターやパソコンゲームなどでお馴染みのあのゲームシステムが、セガサターン用にリニューアルして登場だ。

ゲーム自体は普通に敵キャラの攻撃を避けながら進んでいく「ひとりでギャルズ」モードと、2人プレイでお互いを牽制しつつも領域を競いあう「ふたりで対戦」モードがあり、突然の来客にも対応済み（？）。基本的なゲームシステムは陣地取りという簡単なものだけあって、ゲーム初心者でもとっつきやすい点も素晴らしい。

また一度に領域を大きく確保したり、ザコキャラを囲んで潰したりすると、攻撃ストックが得られ、ボスキャラに対してストック数分の攻撃が可能になる。連続で攻撃すればどんどんレベルアップもしていくぞ。

80%以上女の子のシルエットを囲むとステージクリアーだ。すると全画面がスクロールしつつハッキリ表示され、次ラウンドへと進む。

登場する女の子の数は10人とかなりのもの。一人当たりのグラフィック枚数もかなりあるし、1人プレイ、対戦モードそれぞれ表示されるグラフィックが異なるのだからニクい。誰のグラフィックから見ていくかは自分で決定できるし、一度見た女の子は「あるばむ」モードで何回でもチェックできるという親切設計なのもいいね。



▲10人の女の子の中から自由に選べる。気に入ったコを最後にとっておくなんてのもいいかも。

ライターのコメント

大昔からゲームセンターに行っていた人には、かなり懐かしいゲームに見えるかもしれない。そう、「ギャルズパニックSS」には10数年前にブレイクしたクイックスというゲームの概念が生かされているのだ。

線で囲んで陣地取り、というのは簡単なように見えて実はかなり奥が深い。ザコキャラのトリッキーな動き、ボスキャラの大攻勢を見切ってちまちま領域を増やしていくか、大きく囲むために一発狙いに賭けるかなど戦法は多種多様。

ところで筆者は昔から、こういったゲームは将棋やオセロのように、もっともっとポピュラーになってほしいと思っている。普通にゲームをプレイするだけでなく、ふとした気晴らしにも最適なため。だから各機種に登場してくれた現状はとってもうれしいの一言だ。　（武者）

敵の動きも要チェック

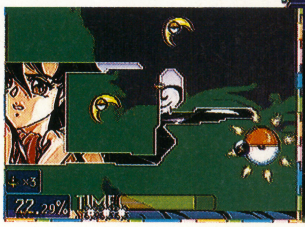
自分の領域の輪郭に自機がいれば、いくら敵に攻撃されようが無敵。ただし、一度線を引っ張り始めると、ほんの少し触れられるだけで自機を失ってしまう。

これは引っ張っている最中の線に接触されても同じこと。

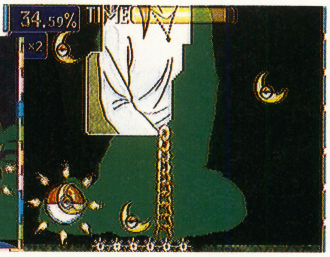
だからゲームを安全に進めていくならば、ちょこっとずつかこんで80%を目指していくべきなのだろうが、あまりにゆっくりやりすぎると、今度はタイムアウトという罠が待ち受けているので注意が必要だ。

そこでゲームをマスターするには、ときたま出てくるアイテムを囲って手に入れることも重要になる。自分のスピードがアップしたり、一定時間敵キャラの動きを遅くしたり止めたりすることができるので、かなり楽にクリアが目指せるぞ。ただし一度死んでしまうとその効果はすべて失われる。

もし何度も途中でゲームオーバーになるようだったら、「おぷしょん」で自機の数を増やしてから再チャレンジしよう。



▶画面上に出現したアイテムを囲って、その効果を手にいれろ。ただしアイテムに気を取られすぎて敵キャラと接触しないように。



◀引いている途中のラインに触れられても1ミスとなる。

ひとりでギャルズ

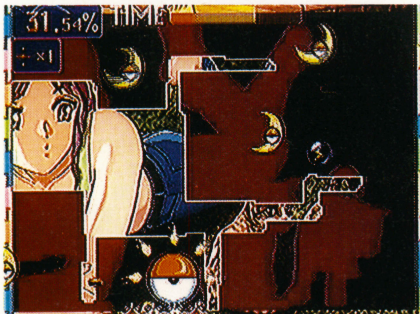
このモードでは、画面全体に広がるシルエットを上手に囲んでいかなければならない。シルエット以外を囲むのは、まったく無意味どころか、敵キャラを追い込む場所がなくなるのであまりオススメできない。

とにかく囲める部分のシルエットから狙っていけばいいのだが、それだけではちょっとキツい部分も出てくるはず。そこで領域を細長くして檻の形状を作っておいて、敵キャラがその中に入った瞬間に閉じこめてしまうのがいい。

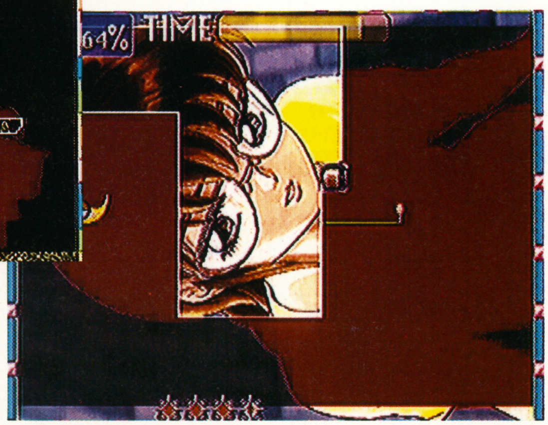
たとえ閉じこめなくてもその場所から出られないように領域を確保すれば、後はボスキャラの攻撃だけに注意して女の子を囲んでいけばクリアは簡単。そういった意味でもシルエット以外の場所が必要になるのだ。

これが檻を作る位置がシルエットと重なっていたら、あと1%でこのステージが終わるのに、敵キャラでひしめき合っている場所のどこを囲んだらいいのか、かなり迷ってしまうだろう。

万が一どうしようもない状況になったら、攻撃ストックを使ってボスキャラに攻撃して活路を見いだせ。



▲檻の一例。このようにボスキャラが自由に動けなくなるように周囲を囲んでいってしまおう。



▶檻はザコキャラにも有効なワザだ。このまま囲ってしまえばやっつけることだってできるぞ。

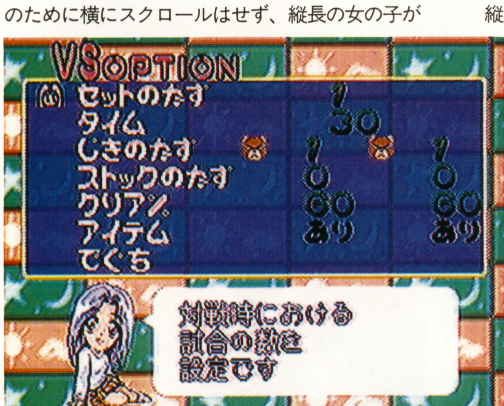
ふたりで対戦

対戦モードは画面を縦に2分割して、それぞれのフィールド上でシルエットをかこんでいく。そのために横にスクロールはせず、縦長の女の子が登場する（プレイヤーごとに女の子を選択することが可能）わけだ。

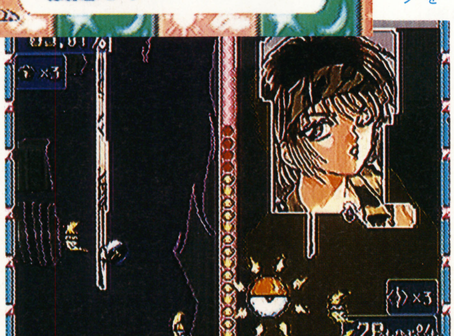
縦長の画面がなかなかクセモノ。とにかく狭いしシルエット以外のスペースが限られているため、ひとりでギャルズと同じようにはいかない。

先に80%分を囲んだほうが勝ちなので、ゆっくりプレイするのも無理。大胆に攻めていくほうに勝機があるといっても過言ではない。

とはいえうまい攻略法がないわけではない。まずスタートしたら画面をさらに縦に2分割するように領域を増やしていくのだ。そうしてボスキャラが左右どちらかに入ったらそこから逃がさないようにして、残りのスペースを確保するか、ボスキャラを一気に囲んでしまえば短気決戦で勝負がつく。またこのモードでは攻撃ストックは相手の画面に向かって飛んでいき、お邪魔攻撃ができるので、どんどん使っていくといい。



◀ふたりで対戦時は様々な設定でお互いのレベルを合わせられる。特に相手との腕の差があるときはクリア%を100%にしてみよう。



▶全体的に画面を囲っていくと後が辛い。そこでまずは縦に2分割していくよう心がける。

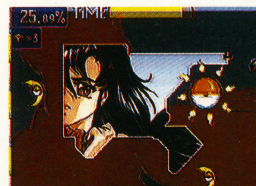
ギャルズパニックSS スーパーテクニック

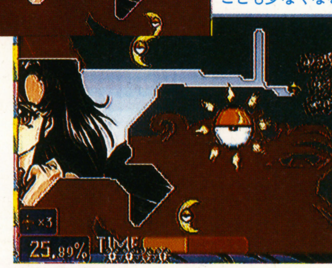
①ボスキャラの攻撃を見切れ！

ゲーム中に登場するそれぞれのボスキャラだが、一定時間ごとに強力な攻撃をしかけてくる。例えば太陽の形をしたヤツは、複数のホーミングミサイルを打ってくるので、線を引っ張っているときは何もできずに死んでしまう。

だがボスの動きをよく見ていると、攻撃する前にちょっとした兆候があるのに気づくはずだ。これを最初から知っておけば、無闇やたらに自機数を減らすこともなくなるだろう。

ただし油断は厳禁。なぜならボスキャラが表示画面外にいるときはそのしぐさを確認することができないからだ。もし画面外に行ってしまったときは、少しずつ領域を広げていくか、檻を作る準備をしていこう。





◀▼太陽型のボスキャラは、まばたきをしてから数秒後にホーミングミサイルを発射する。常に確認しておけばやられることも少なくなるぞ。

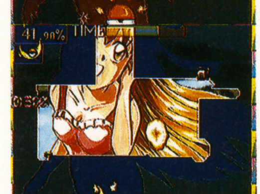
②一気に%を増やすコツ

領域を大きく増やす場合は、かなりの度胸を要する。まだスピードアップしているときならともかく、ノーマルの状態では自機の動きがゆっくりなので、線を引いている間にザコが寄ってきてしまうことが多い。

そこで横、もしくは縦に一本線を引くだけで10%以上のシルエットを一気に囲む方法を伝授しよう。

それは囲みたい両壁をあらかじめ細かく確保しておいて、後はただ真っすぐ線を引くだけでＯＫとなるように準備しておけばいいのだ。

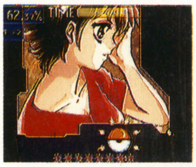




◀▼檻のようにあらかじめ周りを囲って壁を作っておいて、一気に線を引っ張れば簡単に30%以上もの領域が取れる。

深井 ミドリ

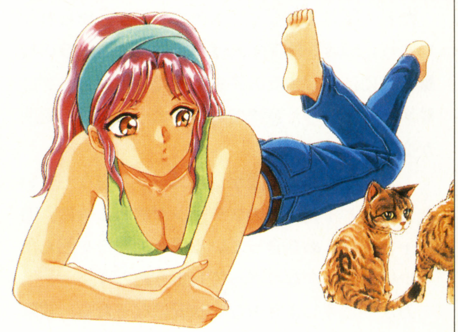


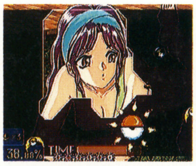


誕生日　3月22日
年齢　15歳
血液型　B型
趣味　ローラーブレード

またまだ少女らしさを色濃く残しているミドリ。肝心のローラーブレードシーンは2カットしかないが、どのシーンもとにかく表情が豊かで惚れてしまいそう。特にうつぶせでこっちを向いているグラフィックはかなりドキッとしてしまう。身体もとってもやわらかそうだし、ダンスなどを習い始めたらかなりいいセンいくのではないだろうか、と勝手に考えてしまった。

白浜 朝子



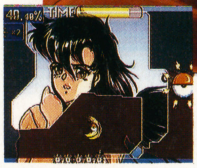


誕生日　8月6日
年齢　17歳
血液型　B型
趣味　ツーリング

朝子の趣味はツーリングなだけあって、ＧＳ400っぽい単車にまたがっていたり、皮ジャン＋Ｇパン＋ブーツとストリートライダー的な服を着ていたりと、かなりかっこいいイメージを持つ反面、胸のラインをキレイに見せるファッションも好きなようだ。スーツ姿などは流し目も合わさってかなり色っぽく感じる。だが特攻服に木刀などといったシーンもあり、なかなかあなどれない。

須原 ゆう

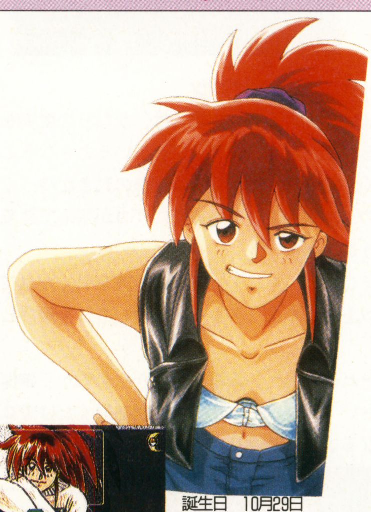


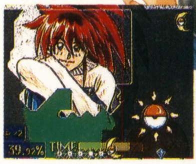


誕生日　2月2日
年齢　20歳
血液型　AB型
趣味　男装、芸術

男装が趣味といっても、メイクしてヒゲ描いてシルクハット＆タキシード姿になる、というわけではない。単に男物の服が好きらしいのだ。勘違いしないように。つまりゆったりしたラフな格好が自分にピッタリだと考えているのだろう。実際にゆうはアウトドア志向のファッションが多い。確かに家に閉じこもるタイプではなさそうだしね。だが寝ている姿はなかなかのモノだと付け加えよう。

本堂 悦子



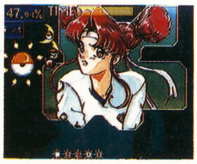


誕生日　10月29日
年齢　19歳
血液型　A型
趣味　祭

まあ水着を着ているときは当たり前としても、それ以外にもヘソ出しファッションの多い悦子。基本的に活発なのか、動きやすそうな服を好んでいるようだが、時には和服姿でも登場するぞ。お祭りでダンゴは食べるは、節分時は自らオニとなって子供たちを喜ばせたりと、本当にそういったイベントが好きなのだな、と感じさせる。スノーボードのシーンはなかなかかっこいいぞ。

田島 理都



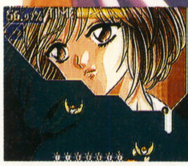


誕生日　5月16日
年齢　14歳
血液型　O型
趣味　プロレス観戦

最年少の理都は14歳。まだまだやんちゃな中学生なのだろう。だが着ている制服はほかの娘たちと一緒？　うぅむ謎。中高一貫の学校なのかな。それはさておき八重歯がかなりかわいい理都だが、特ににーっと笑ったシーンは最高。天真爛漫で無邪気なイメージが強いため、彼女というよりは妹にしたいタイプではなかろうか。実際こんな明るいコがそばにいたら毎日楽しいだろうね。

木崎 麗衣

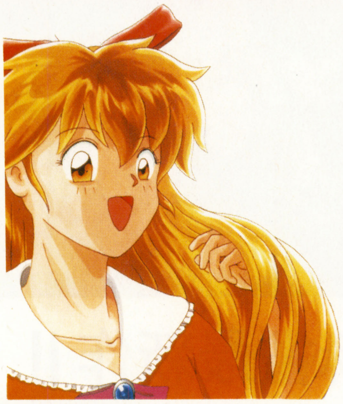


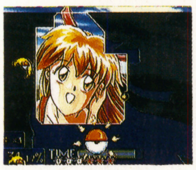


誕生日　6月2日
年齢　22歳
血液型　AB型
趣味　仕事、ショッピング

麗衣は自分でスーパーモデルというだけあって、見事にバランスのとれたスタイルが魅力的。洋服のセンスもさすがにバツグン。ワンポイントの小物を上手に使って、より自分をきれいに見せることに成功している。さすがだ。片手でアイスを食べているストリートファッションは色気とかわいさがうまく混在しているし、ファンタジックな衣装もバッチリ似合っている。

江本 明日香



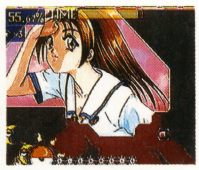


誕生日　9月15日
年齢　19歳
血液型　O型
趣味　散歩、ハミガキ

とにかく髪型のバリエーションが豊富な明日香。基本はポニーテールだがストレートにするわ三つ編みにするわとかなりこだわっているよう。どのシーンを見てもさわやかなイメージがあり、明日香の性格を表しているかのよう。だがお嬢様というよりかはスポーツ好き少女というシーンもあるので、ちょっとビックリ。

太田 絵理香

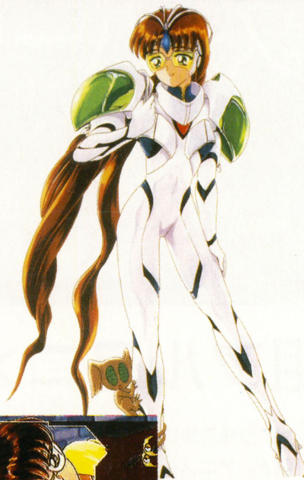


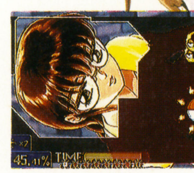


誕生日　9月20日
年齢　17歳
血液型　O型
趣味　ショッピング、ヘアバンド集め

きれいな茶髪が今の女子高生らしい。そんな絵理香はヘアバンド集めが好きなのだが、残念ながらグラフィック上ではあまりたくさんのヘアバンドをつけているところは拝めない。その代わり、他のキャラクターと比べて制服姿は比較的多いし、ブルマー姿やバスタオルを巻いていざ体重計に乗ろうとしているところなど、ドキッとするシーンが多めに見られるのがなんともＧＯＯＤ。

久保田 冬子

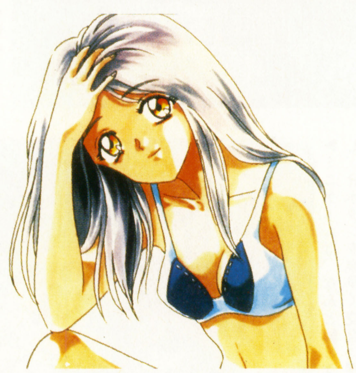


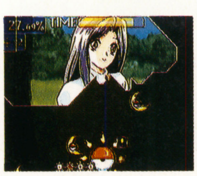


誕生日　12月26日
年齢　18歳
血液型　A型
趣味　読書

どうしても線の細いイメージがついてしまう冬子。なんとなく病弱そうな感じもするが、コスプレなのかボディスーツを着こんだシーンもあれば、喫茶店のバイトでおぼんを暴れさせているところもあるなど、グラフィックを見てみると意外とそうでもなさそう。１カットしかないメガネを取ったシーンはぜひ見ること。ちなみに一番好きなのはダニエルキイスの本らしい。

泉 慶子





誕生日　3月9日
年齢　21歳
血液型　O型
趣味　ビデオ鑑賞、旅行

出場する女の子の中で、一番年上というわけではないのだが、かなり落ち着いた印象を持つ慶子。スーツ姿や白いセーター姿（気に入っているのか、何度も登場する）が特にそう見せているのだろう。その反面水着シーンは特に期待できるぞ。自分の部屋らしいシーンも見どころたっぷり。なんといっても座布団を差し出すところやコタツがいい味を出しているのだ。

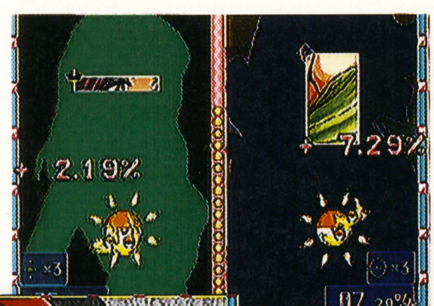
最初の領域確保は運次第

ゲームをスタートすると、まず最初はランダムで最初にもらえる領域の大きさが変化しているので、Ａボタンを押してそれを止めよう。ひどいときは２〜３％程度しか取れないが、運が良ければ10％以上も入手できる。イコール最初から攻撃ストックも増やせるわけだ。

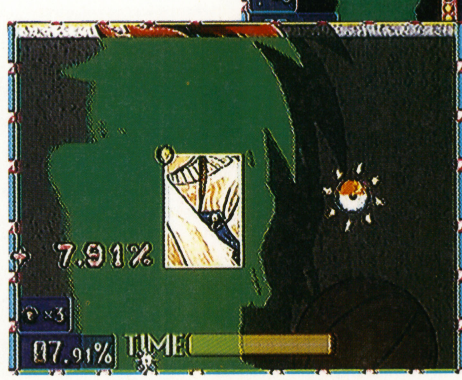
これは特に対戦時に重要なポイントとなる。最初から攻撃できる体制さえ整っていれば、いつでも相手の邪魔をすることができるのだから。

もちろんひとりでギャルズモードでも、短気決戦を目指すのであればかなり有効になる。とはいえこちらは後でいくらでもハンデを取り戻すことができるのも事実だ。反対にあまりに大きくとりすぎて、横の余っている幅が少なくなり過ぎると、敵キャラをうまく誘導させることができなくなるのも事実。

だからある程度慣れてきたら、ゲームスタートと同時にＡボタンを押して、敵キャラが動き始める前に壁を作ったり檻の準備をしたりするほうがいいかもしれない。



▶最初から勝負は始まっている。どれだけ大きいスペースが取れるか、運を天にまかせよう。



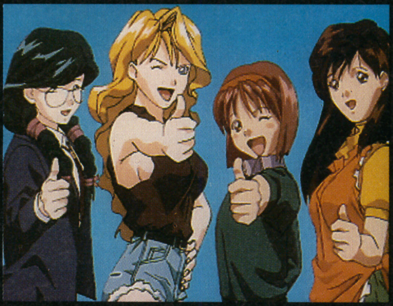
◀とにかく敵キャラが出現する前や、まだ動き始める前にさっさと決めて、その合間に他の領域を取っていくのも一つの戦法。

スーパーリアル麻雀P VI

HARD: SFC PS 64 95 **SS** FX WIN Mac

DATA

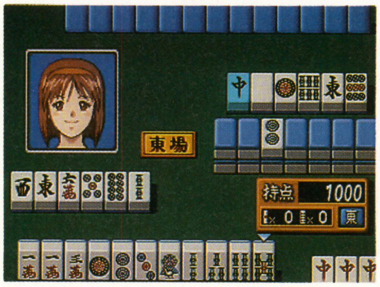
メーカー	セタ
価格／発売日	8800円／発売中
ジャンル	テーブル
メディア	CD-ROM



元祖フルアニメーション「脱ぎ」麻雀最新作!!

ゲーセン版の登場直後に発売。ますます磨きのかかった「脱ぎ」アニメーションで話題を呼んだ、シリーズ最新作のサターン版だ！

麻雀自体は、今回もインチキアイテム全然なしのスタンダードな内容。ただ、対局中に女の子の顔が表示されるようになり、状況によって表情が変化するのが魅力。今回は４人の女の子が相手で、シリーズおなじみの驚異の強さで挑んでくるぞ！



◀攻勢のときは大喜び。逆に不利なときは悲しんだりと表情がおかしい。

打ち筋によって女の子の評価が変わるワクワク・エモーション・システム!!

女の子に勝つごとに、プレイヤーの打ち筋がどうだったか評価画面で表示。ベストであれば女の子に好かれて、逆にセコい手ばかり使うと軽べつされてしまう。別に評価が悪くても問題はないが、どうせなら好かれて勝ちたいよね。高い点数で勝つほどいいので頑張ってみよう！



◀あとに登場する女の子ほど強くなるので、評価も厳しくなるぞ！

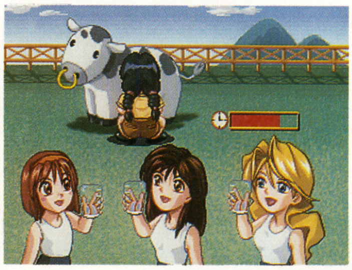
サターン版では、こんな新要素が!!

何といっても朗報なのが、１度でも見た「脱ぎ」シーンはすべて、オプションで何回でも見られるようになった点。これでムフフなシーンも見放題。これはデータさえ保存しておけば永久に有効だぞ。また麻雀が苦手な人には、家庭版の特権、難易度の設定ができるのがうれしい。もしプレイヤーが負けても服を着ないようにできるから、時間さえかければ全画面制覇も夢ではないはず。

オマケ的な要素では、オプション画面で３つのモードを追加。１つはゲーム雑誌の広告が載っているだけだが、残り２つは注目。女の子の作画を担当した、田中良氏の描き下ろし画面が見られる「田中良スペシャルギャラリー」に、ちょっとしたミニゲームが遊べる「おまけゲーム」が入っている。ゲームの息抜きに見てみるのも面白いかも……？



◀１度でも全員クリアしてしまえば、好きなシーンがいつでも見られます。



◀ミニゲームは、なんと乳しぼり。L、Rボタンを素早く交互に押し、制限時間内にコップを一杯にする。

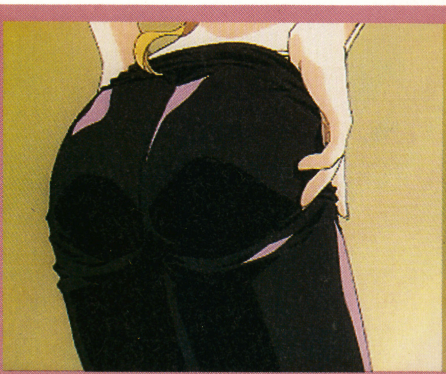
勝負は最後までわからないわよ!!

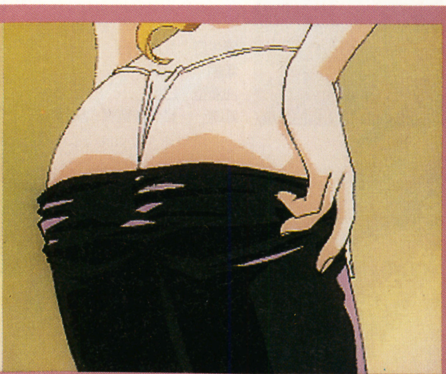


クリス・ガーランド

動画枚数は、なんと前作の1.5倍!!

「脱ぎ」シーンが命のゲームだけに、前作と比べてもそのパワーアップには驚かされる。総動画枚数は前作の1.5倍もあり、総カット数は130枚！もちろん、すべてがフル画面でアニメするっていうから、他の脱ぎ麻雀とは比較にならない。動きも滑らかの一言だ。

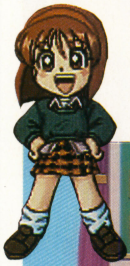




魅力的で超手強い4人の女の子が相手だ!!

1人目 香山タマミ

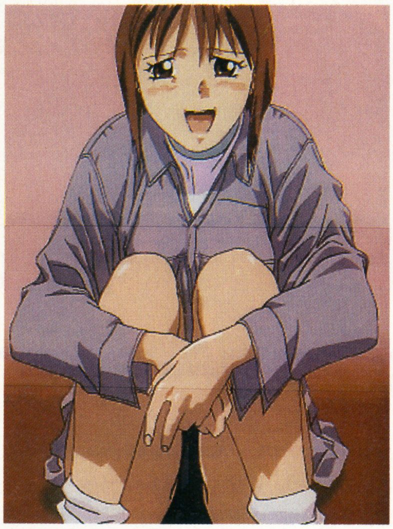
声：豊嶋真千子



学校でソフトボール部に所属するほどの、元気な高校1年生。中学生に間違われるほど子供っぽく言動も生意気ざかり。麻雀の腕はいま1つ。



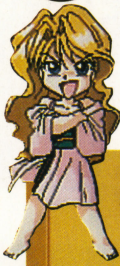
◀服を脱ぐたびに、なにかと悪口を言いまくる。色気の「い」の字もないけど、表情は見ていて楽しい。



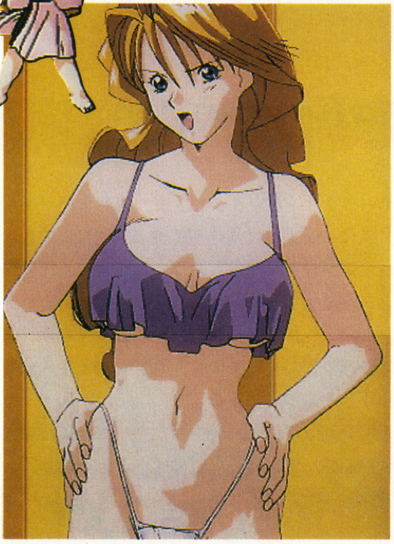
◀ここでも「スケベ」と一言。でも反論できない自分が悲しい…(笑)。

4人目 クリス・ガーランド

声：小山裕香



最初は正体が不明の、ボス的存在。アメリカ出身の留学生で、大の日本びいきのため日本語は万能。日本の名所をめぐるのが趣味。麻雀は最強。



◀B93・W58・H89のナイスバディはさすが外国人。下着もスゴすぎ。

2人目 来宮ゆかり

声：大塚瑞恵



北海道出身で、のんびり屋の大学1年生。乗馬を主として、以外にもスポーツ全般が得意だったりする。麻雀は勝つよりも楽しさをまず優先。



◀4人の中では一番恥じらいのある性格が、また魅力的なゆかりさん。声もの～んびり。



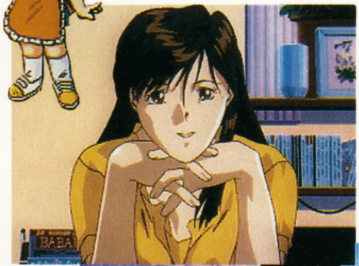
▶今どきの大学生にしては、ちょっとおとなしめな下着姿。でもゆかりさんにはピッタリ。

3人目 栗原真理

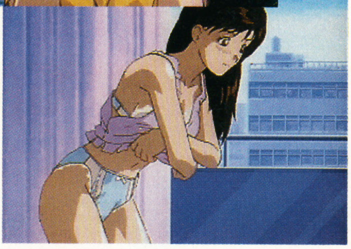
声：柳沢三千代



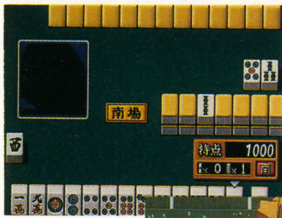
シリーズでは初の大人の保母さん。年齢は24歳。料理好きで世話好きな性格のため、園内ならず父親達にも人気がある。麻雀はそこそこの腕前。



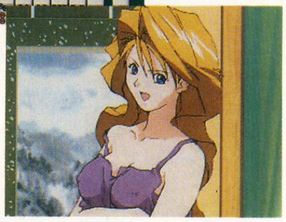
◀大人の雰囲気…というより面倒見のよさが光る真理さん。しゃべり方もお姉さんな感じ。



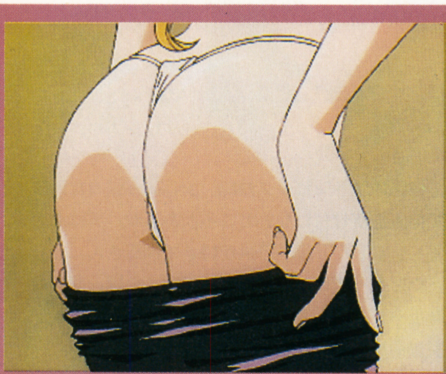
▶わりとすんなりと、脱いでくれるのが意外。大人の余裕なのか、それとも別の……？

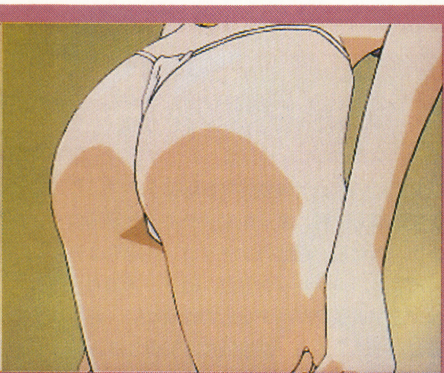


◀クリスは最初に勝つまで正体がわからない。1回勝てば、ローブを脱いでその姿が判明。ここから本当の勝負が始まるが…これが強い。



▶ちょっとばかり気の強い性格で、勝ってもマグレ呼ばわりされる。だが勝ち進めば、実力を認めてくれて……。それはキミの実力次第。





ライターのコメント

本家のゲーセン版の登場と、ほとんど同時期に発売されたのには驚き。画面のクオリティもほとんど変わりなく、過去にゲーセン版で泣かされた人にとって、本当にうれしい1本だ。「脱ぎ」シーンも自由に見られるようになり、このへんもユーザーに親切な設計で好感が持てる。

ただシリーズのファンとしては、もう少しアニメーションに変化が欲しかったなあ……と思うのはぜいたく……かな？

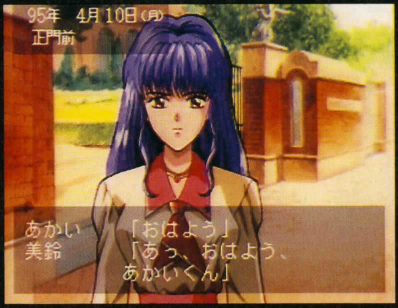
ご存じの人もいると思うが、サターンでは今年の秋以降はHゲームが全面禁止なるらしい。当然「脱ぎ」麻雀も対象になるわけだから、ここは将来後悔しないためにも、ぜひ1本買っておくべし(笑)。

GAME TITLE

エンジェル グラフィティ
あなたへのプロフィール

HARD: SFC PS 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA	
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
価格／発売日	6800円・限定版／8800円／発売中
ジャンル	恋愛シミュレーション
メディア	CD－ROM



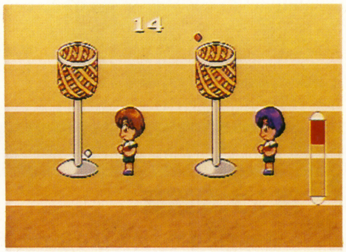
美少女たちに積極的にアプローチ！さて、恋の行方は…？

キャラクターデザインを、まつもと泉氏が手がけ、原作・シナリオを寺田憲史氏が担当。「きまぐれオレンジ☆ロード」のコンビが贈る、恋愛シミュレーションゲーム「エンジェルグラフィティ」。ストーリーは、高校2年の始業式の朝、クラスに転校してきた美少女、天野美鈴と主人公が出会うところから始まる。

天野美鈴以外にも、美少女たちが次々と登場。運動や勉強、学校関係などのイベントを通して、美少女たちにアプローチし、彼女たちに自分を意識させていこう。最終的に、意中の女の子から愛の告白を受けることが目的だ。また、そこにたどりつくまでの感動のストーリーも見もの。豪華声優陣の演技も聞き逃せないぞ。



▲現在の状態を確認して、弱いところを強化しよう。



▲ゲーム中にはいろいろなミニゲームが用意されている。これは体育祭での玉入れゲーム。



▲自分を磨くためにスケジュールを決めておこう。状況に応じてスケジュール変更することも必要だ。

彼女の気持ちを理解してハートをつかもう！

女の子たちはそれぞれ趣味や好みが違うから、デートのときなどには特に相手の情報を仕入れておくようにしよう。相手の気持ちを理解して行動すれば、キミ自身への好感度もアップ。嫌われないように慎重に。



▲弥生とカラオケボックスでデート。弥生が好きな歌のジャンルは？



▲アイドル系を選べば、弥生のキミに対する好感度がアップ！

キミが 愛の告白 を受けるのは…？

美少女たちにアプローチするのは、もちろんキミ自身。かわいい子ばかりで迷うけど、ゲームをある程度進めたら、最終的にアタックする女の子を決めておこう。



▲主人公の親友、古村武志。お調子者で世渡り上手。いろいろな女の子の情報を教えてくれる。

天野美鈴 MISUZU AMANO



誕生日／9月4日
星　座／乙女座
血液型／A型
身　長／163cm
体　重／45kg
B　／83
W　／54
H　／83

旧財閥系の令嬢で典型的なお嬢様タイプ。しとやかで成績も優秀。オールマイティーな学園のマドンナ。ただし、極度のファザコン。趣味はテニス、ピアノ、クラシック鑑賞、鈴グッズ集め。服装はブランド品だがハデなものは着ない。好きな色は白、パステル系。家族構成／父母と3人。

島津セリ SERI SHIMAZU



誕生日／11月15日
星　座／さそり座
血液型／O型
身　長／160cm
体　重／42kg
B　／81
W　／54
H　／83

体操のオリンピック候補。少し突っ張った態度で他人を寄せ付けないところがあるが、実は心の優しい寂しがり屋。子供が好きで保母さんになりたいと思っている。趣味は新体操、料理。服装はスポーティーなものが多い。好きな色は特になし。家族構成／父母と弟の4人。

主人公の恋の手助けをする!?　2人の天使

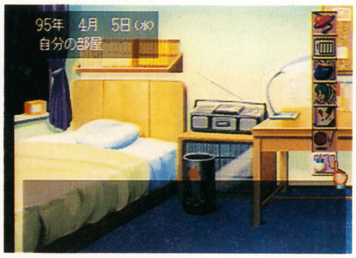
主人公のコマンドは、体力、運動力、知力、精神力、センス、好感度、所持金の7つ。最も重要なパラメーターは好感度だけど、他の数値も低すぎると他のパラメータに悪影響を及ぼしたりするので注意しよう。



▲やさしくまじめなイブと、自由奔放で本能の愛を信条とするフレイヤは、いつも対立している。

女の子とデートをしたり、プレゼントを買ったりするのに必要なお金はアルバイトで稼ごう。お金がないと、女の子に払わせることになったりして好感度もダウンしちゃうぞ。

修学旅行や学園祭、クリスマスイブに行われるエンジェルクイーンコンテストなど、学園のイベントは女の子と仲良くなる絶好のチャンス。イベントで積極的にアプローチしておこう。



◀上から4番目の「天使の泉」のアイコンを開くと、天使のイブが女の子の愛情度を教えてくれるぞ。

ゲーム中に登場する天使のイブは、女の子たちの情報を教えてくれるやさしい天使。対する天使のフレイヤもアドバイスしてくれるけど、思い込みが激しすぎて逆に失敗することも…。



◀「恋の行方」を選ぶと気になる女の子に関するアドバイスが聞ける。「女の子の気持ち」を選ぶと…。



◀現在関わりのある女の子全員の愛情度を、SDキャラの表情などによって知ることができる。

イヴ ANGEL;EVE



愛は時間をかけて育てるものだと信じている理性を持った「純愛」を守護する天使。恋する男女の仲を温かく見守る。本能に身を任せた行為には否定的。

VS

フレイヤ ANGEL;FLAIRE



イブとは正反対に、本能に身を任せた「激情愛」こそ本当の愛だと信じ、好きになったら即アタックが信条。かなり強引に男女をくっつけようとする。

ライターのコメント

まつもと泉氏の描くかわいい女の子たちが、いろいろな表情を見せてくれるのはファンにとってもうれしいかぎり。ただ女の子たちと仲よくなるだけじゃなく現役の女子大生が、シナリオアドバイザーとして参加していることもあってか、恋愛を通して細かい感情の動きなどを表現しているところもいいね。だから、パラメーターをアップさせただけじゃ女の子はなかなか振り向いてくれない。アクション性のあるミニゲームもたっぷりあってプレイヤーを飽きさせない。

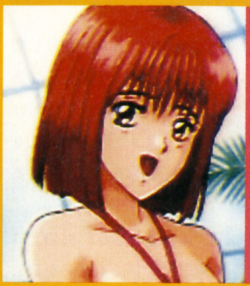
麻倉夏実 NATSUMI ASAKURA



- 誕生日／5月27日
- 星　座／双子座
- 血液型／O型
- 身　長／168cm
- 体　重／45kg
- B　／82
- W　／56
- H　／83

隣の家に住む主人公の幼なじみ。部屋の窓が接しているため、勝手に部屋に入ってくることもある。父親の手一つで育てられ、男っぽい性格。趣味は音楽、バンドでドラムとボーカルを担当。服装は皮、ジーンズ、コットン製品。好きな色は黒、白、ブルー。家族構成／父と2人、母とは死別。

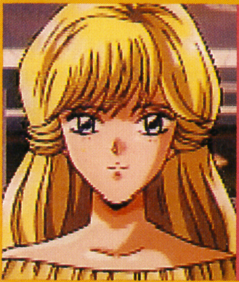
北条弥生 YAYOI HOJO



- 誕生日／8月5日
- 星　座／獅子座
- 血液型／B型
- 身　長／158cm
- 体　重／44kg
- B　／82
- W　／57
- H　／84

細かいことを気にせず、物事をはっきり言うタイプ。遊び好きでエスケープの常習犯。自由奔放で明るい反面、小悪魔的な魅力もある。小柄だが意外とグラマー。趣味はディスコ、ショッピング。服装はハデなもの、流行もの。好きな色はピンク系。家族構成／母親と2人。父親は別居中。

まなみグレース MANAMI GRACE



- 誕生日／10月12日
- 星　座／天秤座
- 血液型／O型
- 身　長／166cm
- 体　重／48kg
- B　／86
- W　／58
- H　／88

ハーフの帰国子女。大学に行かせようと思っている父にないしょで、女優になるための勉強をするつもりでいる。父はアメリカ人実業家。日本文化に興味がある。趣味は演劇、日本文化の鑑賞。服装はトラッド系。好きな色は特になし。家族構成／父母と兄、妹の5人。

GAME TITLE

慶応遊撃隊　活劇編

HARD

SFC	PS	3DO	95
SS	FX	WIN	Mac

DATA

メーカー	ビクターエンタテイメント
価格／発売日	5800円／発売中
ジャンル	アクション
メディア	CD−ROM



秘宝の守人、バニー姿の蘭未ちゃんが帰って来た

メガＣＤ版『慶応遊撃隊』から３年。バニー姿の蘭未ちゃんが、僕らの前に帰ってきた。もっとも『慶応遊撃隊』は、知る人ぞ知るという作品。読者の中には、プレイしたことがない人も多いだろう。そこで初めに、前作について簡単に紹介しよう。

時は幕末、慶応８年。秩父の山奥に、秘宝「方舟の鍵」を守る守人の末裔、爺さん、婆さんと蘭未ちゃんが暮らしていた。そこへ現われたのが、地球をタヌキの星にせんともくろむ天才タヌキ、ドクター・ポン。鍵を盗んだポンを追い、蘭未ちゃんはドラゴンのぽちを駆って空へ飛び立った。さらに方舟を狙うアメリカ軍とロシア軍が介入し、三つどもえ、四つどもえの戦いが始まる…というのがストーリー。

ゲームのジャンルは横スクロール・シューティング。割とオーソドックスなシステムなのだが、敵の攻撃や演出がユニークで、飽きさせない。何より主人公の蘭未ちゃんが魅力的で、「先の展開を見たい」という気持ちにさせる作品だった。

さて、今作『慶応遊撃隊　活劇編』はジャンルが変わり、アクションゲームになっている。とはいえ、設定などは前作を継承しているので、違和感は全く無い。世界観をじっくり味わえることからすれば、むしろ『慶応』にはアクションこそふさわしいと思えるほどだ。敵キャラの多彩な動きやストレンジ感覚の演出、そして魅力たっぷりの登場人物は『慶応』そのもの。今作もまた、エンディング見たさにコンティニューを続けることになるのはまちがいない。

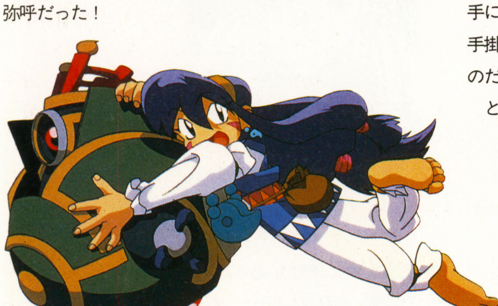
なお、蘭未ちゃんの声は前作から引き続き菅野美穂ちゃんが担当している。彼女のファンならば、必ずプレイしなければならないゲームといえるだろう。特別な技術によって制作・収録されたというアニメーションも、一見の価値がある。



▲蘭未ちゃんとペットのぽち。ちなみに、バニースーツは守人の正装なのだ。

今回のライバルは邪馬台国女王

今作の物語は「方舟事件」のすぐ後に始まる。蘭未ちゃん一家の楽しい晩餐に突如ちん入し、先祖代々伝わる宝玉を持ち出したのは…邪馬台国女王、13代目卑弥呼だった！

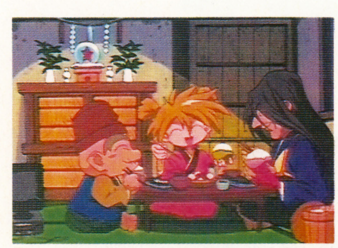


▲卑弥呼と飛行メカ「斯馬」

そこへドクター・ポンが現われ、宝玉を横取りして去って行った。婆さんによると、宝玉は全部で６つあるという。そのすべてをそろえると、何かすごい宝が手に入るらしいのだ。ドクター・ポンが残した地図を手掛かりに、蘭未ちゃんは宝玉を集めるべく出発するのだ。

と、今作もお話のぶっ飛び具合はかなりのもの。ユニークな敵キャラや演出が、プレイヤーを楽しませて（苦しませて？）くれる。「方舟事件」ではユーラシア大陸を股にかけ、果ては宇宙まで出かけた蘭未ちゃんだけど、今度はどんな冒険を見せてくれるのだろう。

なお、卑弥呼の声はかないみかさん。声優ファンも要チェックだ。



◀蘭未ちゃん一家団らんのひととき。この後、卑弥呼の乱入で夕食はめちゃくちゃに。



▶彼女が十三代目卑弥呼だ。宝玉集めにはそれなりの理由があるらしいが…。

奇想天外な大活劇 宝玉の行方やいかに

『慶応遊撃隊　活劇編』は、５つのエピソード（話）と19のステージ（部）で構成されている。基本的なシステムはごくオーソドックスな２Ｄスクロールアクション。ただしステージによっては、強制スクロールになったりシューティングになったりする。

難易度はイージー（さる）、ミディアム（ひと）、ハード（てんぐ）の３つがあり、自由に設定することができる。コンティニュー数には制限があるが、エピソードごとにセーブできるので、途中で力つきても初めからやり直しということにはならない。それほどアクションゲームに強くない人でも、クリアは十分に可能だろう。

蘭末ちゃんの通常の攻撃方法は、踏みつけ。ステージ内のモノを持ち上げて、投げつけることもできる。武器を入手すると武器攻撃が可能。武器の種類は、夢のとんかち「熱海」、愛の番傘「鬼怒川」、希望の弓「草津」の３種類だ。

ゲーマーにはスコアアタックが興味深いだろう。敵を倒すと得点が上がるのは当然だが、モノを破壊したり、一部の敵を倒したりすると得点が下がってしまうのだ。好スコアを上げると、おまけモードで点数に応じたグラフィックが見られるという特典がある（ちなみにスコアがマイナスだと、クリアのヒントを見せてくれる）。



▲各話をクリアするとビジュアルが。静止画だけど美しい。

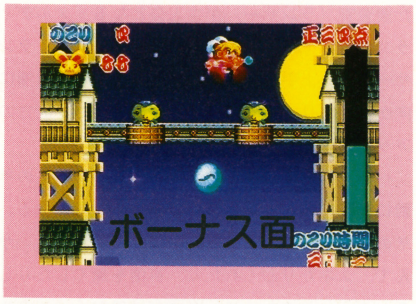
それでは、第１話「国技館だよおっかさん！」を簡単に紹介しよう。

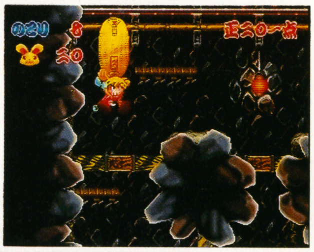
第１部「秩父山中」は練習ステージ。ここでは「かっぱのかーやん」の使い方をマスターしよう。かーやんはジャンプ台になってくれる便利なキャラだが、おもしろいことに、持ち運びが可能なのだ。つまり、任意の場所にジャンプ台を置くことができるわけ。これを利用して、各所のアイテムを得ることができる。

第２部では武器アイテムの練習ができる。このステージは、特に番傘の使いこなしがポイント。

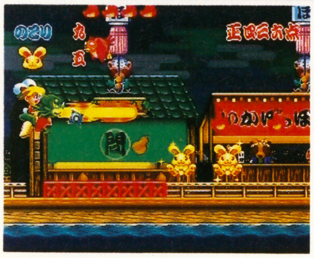
第３部「隅田川」はシューティング面、第４部「国技館」はボス面だ。また、各面であるアイテムを取ると、ボーナス面へ行くことができる。


◀第1部「秩父山中」。ウサギを100個集めると、蘭末ちゃんが1人増える。かっぱのかーやんを持ち運んで、各所を探してみよう。




▶第2部「地底洞窟」。ルート分岐や隠し部屋など、攻略のしがいのあるステージだ。この大きな小判も、隠し部屋で見つかる。


▲第４部のボスは武蔵境丸（笑）という名のダルマ。グルグル回転して、ここに書けないようなアクションを見せる。


◀第3部「隅田川」はシューティング面。音楽が前作と同じなのはファンサービスか？ そういえば前作の第2話も隅田川だった。


▲ドクター・ポンはつきあうといいヤツらしい。大勢の部下に慕われているしね。生活費はカテンな仕事で稼いでいるとか。

広がる慶応ワールド

メガCD版『慶応遊撃隊』はとっくに完売。手放す人がいないためだろうか、中古市場でもほとんど見掛けられない。興味のある人は、見つけ次第買おう。

小説は第１巻「方舟編」と第２巻「宝玉編」がある。こちらでは蘭末ちゃんのママも活躍するぞ。今後は別路線の展開も期待できるとのことだ。



▲メガCD版『慶応遊撃隊』。発売元のビクターエンタテインメントも在庫ゼロとか。手に入れられたらラッキー。



◀小説『慶応遊撃隊』（ビクターブックス）。第1巻はメガCD版、第2巻はサターン版のノベライズ。

ライターのコメント

キャラクターや世界観が魅力的な『慶応遊撃隊』シリーズ。今作の『活劇編』はすみずみまでていねいに作られた、遊んでいて気持ちのいい作品だ。攻略的な深みもあるので、キャラクターのファンだけではなく、硬派なゲーマーにも薦めることができる。

取材中聞いた話では、慶応シリーズはヨーロッパでも好評らしい。かの地の人々はゲームの元ネタ（かちかち山とか）などおそらく知らないだろうが、パロディ感覚そのものは万国共通なのかも。

さて、蘭末ちゃんの今後の活動は、どうなるのだろう。自社で小説刊行を始めたことからしても、このシリーズは続いていくものと信じている。願わくば、再会の日がそう遠くないことを。

GAME TITLE

メルティランサー



HARD: SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

メーカー	イマジニア
価格／発売日	5,800円／発売中
ジャンル	シミュレーション
メディア	CD−ROM

6人の力で宇宙からやってきた悪を逮捕せよ！

西暦2086年、異星からの移民で溢れる地球を舞台に、オーバーテクロノジーを武器にはびこる悪を逮捕するため、銀河警察機構より派遣されてきた捜査官（ランサー）が主人公となる「メルティランサー」。プレイヤーは1年間の期間内、ランサーたちを上手に指揮していき、犯罪者の逮捕に向かわせたり、街の防犯任務をさせたり、能力のアップに励ませたりしていく。

ヘビーな仕事をする彼女たちだが、地球人の年齢に換算すると、いわゆる多感な年ごろとなる。そのためプレイヤーの対応や任務の割り当ていかんで、スネたりむくれたり、自信を無くしたりしてしまう。そのために仕事面だけでなくメンタルな部分でも補佐していかねばならない。

任務に追われて殺伐となりがちな雰囲気の清涼剤となるのが、各ランサーとのデートイベント。イベントが発生する月に、ランサーを御機嫌にさせておけば、日曜日に一緒にでかけたりする。このシーンを見てしまうと普段の疲れはどこへやら、また活力が沸いてくるから不思議だ。



▶時にはギャグ、時にはシリアスなストーリーの結末を決めるのは君自身だ。

シルビィ



最初の段階ではリーダーシップを取るシルビィ。唯一の正規捜査官で、初期能力値もバランスがいいため、まずどんな任務に失敗することはないだろう。とはいえしっかり鍛えないと、強くなる的に対応できない。



◀飛び道具はさすがに強い！

アンジェラ



強引なワザと度胸とで、犯罪者をけちらす。その分精神面や知識面がちょっとおざなりだが、アンジェラの場合は長所である攻撃面を伸ばしていくように指揮していきたい。そして攻撃の要とするのがいいだろう。



◀戦闘時にとても役立ってくれる。

サクヤ

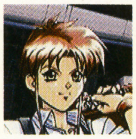


サクヤは本来は司祭という立場で、戦闘時は体力を回復してくれるヒーリングを使ってくれる。敵味方が入り混じる戦闘では役立ってくれるが、一人にするとボコボコにされちゃう可能性大。気を使ってあげよう。



◀ヒーリングを期待したい。

ジュン



中途参加のジュンは一度敵にらちされ、パワードスーツを奪い（実際にはそう仕向けられたのだが）逃げてきた。もともと空手の達人ということもあり、戦闘時はもっとも役立ってくれるランサーの一人となる。

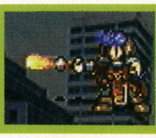


◀ジュンは接近戦がもっとも強い。

ナナ



異世界よりやってきた魔法少女ナナ。さすがに知識はトップクラスだが、1つ1つの動作が大きいため戦闘にはちょっと不向き。サクヤ並に囲まれたりもする敏捷面をパワーアップさせてあげるといいだろう。



◀魔法はかなり強力なのだが…。

メルビナ



監察官という立場ながら、物語の後半ではランサーとして最前線で戦うようになる。能力面ではバランスの良さが目立つが、反対に特に秀でている部分があまりないのが辛く、任務を果たせないこともしばしば。



◀攻守ともに優れているぞ。

1年間のスケジュール

- 3月 **補佐官に任命される**
- **ミーティング**
- **スケジュール管理**
  - 密入星人を逮捕せよ！
  - フェザー脱走至急逮捕せよ！
  - テロを鎮圧せよ！
  - 謎のメカ軍団を倒せ！
  - 原因不明の停電事件の解明！
  - 発砲事件を鎮圧せよ！
  - 7月 破壊活動を阻止せよ！
  - 繁華街で爆破事件！
- **ジュンがランサーとなる**
  - 発砲事件の捜査！
  - 暴動事件の鎮圧！
- **ナナがランサーとなる**
  - 研究所への進入者を捜査！
  - 指名手配犯を逮捕せよ！
- **メルビナがランサーとなる**
  - 要人入国のため空港を警備！
  - 12月 連邦外務次官をガードせよ！
  - EMP署でハッカー出現！
- **クリスマス**
  - おもちゃ展示会を救え！
  - 反重力エンジンを防衛せよ！
  - 2月 CG社支社長と面会せよ！
  - ラヴェンヌの野望を砕け！

次々に起こる事件、任務をクリアせよ！

パトロール

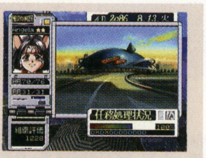
9つの区画に分かれた街の防犯に努める。犯罪者を発見したらその場で戦闘になるので、気は抜けない。



▲どの区域に行くか決める。

待機任務

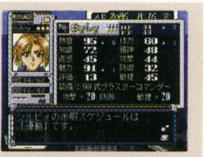
様々な場所から依頼される任務をこなす。ランサーごとの得意分野を認識し、適材適所を心がけよう。



▲○印がたまればクリアだ。

休　日

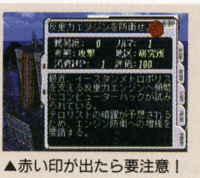
ランサーのHPを回復させる。HPが15を切るようだったら迷うことなくこれを選んで身体を休ませるべきだ。



▲休暇で体力回復させよう。

緊急任務

緊急任務はボスキャラとの戦いが多いため、ランサーの調子を整えておかないと負けてしまうぞ。



▲赤い印が出たら要注意！

ランサーをパワーアップ

パトロールや任務を片付けていくと、難易度に応じてランサーの評価値がアップする。この値が400を超えると一級捜査官となり装備や能力がパワーアップし、戦闘時に使えるワザが増える。

また今度は評価値が600になると、特別捜査官に任命される。これも一級捜査官と同様にパワーアップするので、できるだけ早く昇格したほうが、後々の捜査が楽になるのだ。ゆえに任務はできるだけ失敗させないこと、これが基本だ。



◀戦闘時に使える技を増やすには、レベルアップするしかないのだ。



▶位が上がっていくと、それに応じた装備が支給され、パワーアップしていく。

戦いには体力が必要

戦闘時もっとも重要になる能力、それはＨＰだ。たとえ攻撃値が高くても、ＨＰが少なければすぐにダウンしてしまうのがオチ。

そのため、ＨＰが少ないときはまず休ませてから戦いに行かせなくてはならない。特にボスキャラとの戦闘（緊急任務）前は、ランサー全員に休暇をとらせてＨＰを回復させたいところだ。



▶ダウンすると、強制的に静養となり、どんな命令もできなくなってしまうのだ。



◀緊急任務などでおこる大がかりな戦闘の前は、必ず全員に休暇を取らせないといけないぞ。

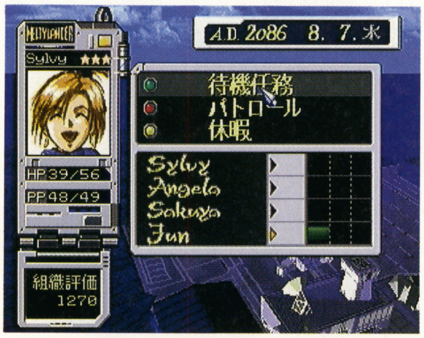
時にはランサーたちとデートで一服しよう

１年間、ずっと仕事づくしだと、身も心も疲れ果ててしまう。そこでたまにはランサーとデートをして、精神的にも休んでみてはいかがだろうか。

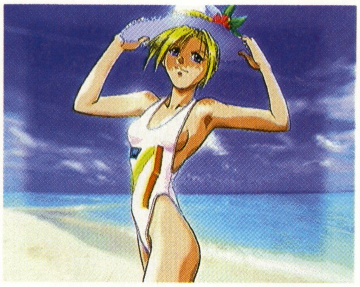
デートはランサー１人につき通常のデート、水着シーン、クリスマスイベントの３シーン用意されている。通常のデートと水着に関しては、デートができる月にランサーをにこやかにさせておき、週末を迎えればデートできる。

ただしクリスマスイベントだけは全員12月24日と決まっているため、１回のプレイにつき１人しか見ることができないので要注意だ。もし全員分見たいのであれば、11月中にセーブをしておき、順番に笑わせるように指揮していこう。

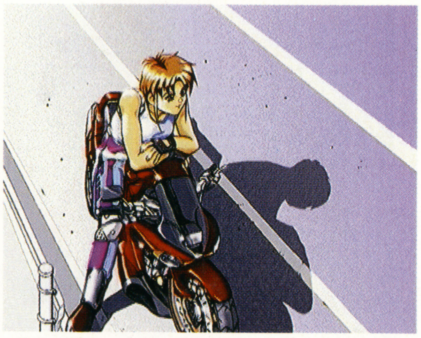
シルビィ	デート：５月	水着：８月
アンジェラ	デート：４月	水着：７月
サクヤ	デート：６月	水着：７月
ジュン	デート：９月	水着：８月
ナナ	デート：11月	水着：９月
メルビナ	デート：11月	水着：10月



▲ランサーの状態は、左側にあるウインドウに写し出される表情で判断できる。



▶海に遊びに来たシルビィの水着シーン。いいプロポーションをしている。



▲休日を利用して、ジュンとツーリング。ちょっとした悩みごとも聞けるぞ。



◀普段とは違った姿が見られるクリスマスイベント。メルビナがおススメ。

ライターのコメント

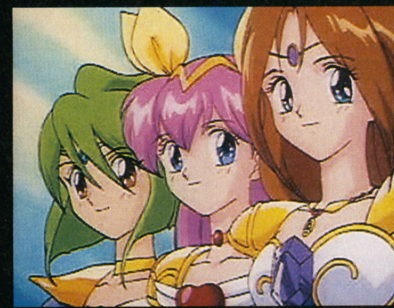
メルティランサーのゲーム目的は、ボスキャラなどの戦闘にあらず。なんといってもランサーたちの今後の姿に尽きる。

それまでのランサーの育て方によって、エンディングが変わっていくのだ。もちろん愛を持って接していけば、結婚することだって夢じゃないし、ひどい指導をしていると、悲しい結末を迎えることに。

気にいったランサーにかまいすぎていると、最後の最後で他のキャラに、ガーンとくるようなセリフを言われ、ショックで寝込むこと間違いなし。まあそれだけ６人全員に感情が移入してしまう、ということ。

個人的には今まで プレイしてきた育成モノの中で、一番キャラクターが生き生き描かれていると感じた作品である。（武者）

愛天使伝説 ウェディングピーチ ドキドキお色直し

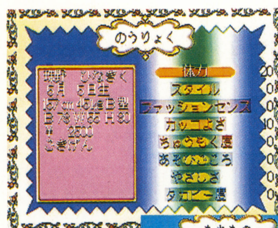


HARD	
SFC	PS
3DO	95
SS	FX
WIN	Mac

DATA	
メーカー	KSS
価格／発売日	5800円／96年9月27日発売予定
ジャンル	ファッションシミュレーション
メディア	CD−ROM

あなたのセンスはどうかしら？　ももこたちをバッチリ磨いてネ！

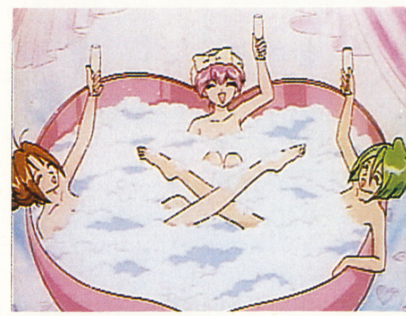
ももこ・ゆり・ひなぎくの中から1人を選んでゲームスタート！　中学生活3年間の日常生活やイベントにふさわしい服装を選んで着せてあげよう。すると、その選択に応じたキャラクターのグラフィックが楽しめるよ。なお、選んだ服装によって「やさしさ」や「センス」などの能力パラメータが増減し、3年間が終了した時点でのパラメータによって就ける職業が決まる。パラメータが高いほど女の子の憧れる職業に就けるわけだ。ファッションを選ぶポイントは、季節や場所、状況にどれくらいふさわしいかということ。このゲームをマスターすれば、あなたも立派なファッションアドバイザーになれる？



▲それぞれのパラメータ数値をUPさせていく。3人のパラメータを比べると個性の違いがでているのがよく分かる。



▲センスUPにつながるアイテムは次々と手に入り、同時に3つまで装備できる。パラメータUPには欠かせない。



▲残念ながら3人一緒にはゲーム中の画面に出てこれないので、この場をお借りしてサービス、サービス♥このゲーム中ではあくまで普通の学生生活を送る3人。戦士といえども普段は女の子らしい日常生活を送っているのだ。

みんなでドキドキ♥わたしたちがお色直しするわよ！



谷間ゆり　エンジェルリリー

▲お嬢様育ちでおしとやか。趣味はクラシックバレエやお料理と、女の子らしい。センスの良さはママ譲りかな。
身長162cm、体重45kg
B80、W57、H80



花咲ももこ　エンジェルピーチ

▲明るくてとっても元気な女の子だけど、1番ドジかも……。そこがまた可愛い？　大きな黄色いリボンがトレードマーク。
身長154cm、体重40kg、
B75、W57、H78



珠野ひなぎく　エンジェルデイジー

▲活発すぎて自分のことを「オレ」なんて言ってしまうけれど、女の子らしい優しさだってちゃんとあるんだよ。
身長157cm、体重45kg
B78、W55、H80

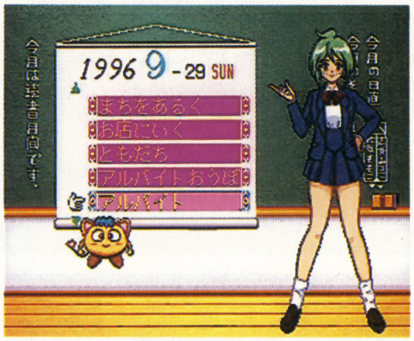
わたしたちのゲームは、こんな感じで進んでいくの♥

パパッと街へ Let's Go!

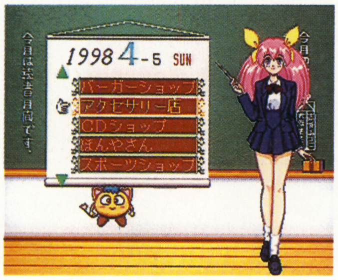
ゲームを始めたばかりの頃は4つのワードロープの中が乏しくて着回しがとても大変。しかし、街に出なければ何もはじまらない。何はともあれまず街へ出かけてショップを見つけたりして積極的に行動しよう！　ときには着る服がなくなって、オシャレのメッカである渋谷の街を体操着で歩くことになってしまうけれど、それはそれでけっこうおもしろいかも……。



▲日付（年月日）画面に、その日のイベントやバイトなどのお知らせが出ていなかったら自由に行動しよう。



▲日付（年月日）画面でイベントやバイトなどのお知らせが出たらそちらを優先。さぼったりすると……？



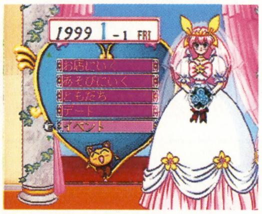
◀お出かけ先も増えていく。その日の状況に応じて出かけたい所を選ぼう。



◀女の子としてはこのときが1番楽しいかも♪今日は何を着ようかな？



サクッとこなそう イベントスケジュール



◀ムムッ。今日は1月1日、元旦だ。当然イベントがあるはず。バッチリ決めればポイントは高いぞ。


◀振りそで姿で初もうでに。さぁて、何をお願いしようかな？　世界の平和？　それともようすけとのしあわせ？

スケジュールは大きく分けて春夏秋冬。3年間を通して内容の変化はほとんどないので見通しは立てやすい。カレンダーと掲示板をチェックしてイベントには是非参加しよう。バレンタインや初もうで、運動部の試合の応援にコスプレ大会もしっかり（？）あるのだ！



ドキドキ☆ センスUP結果



◀ゲームも無事終わり。ついに貴方の育てたキャラクターの将来が現れる！

ライターのコメント

最初の頃はとにかく衣裳が足りなくて、「どうしよう～」と悩んだけれど、開き直って海に振りそで姿で出かけたりしてけっこう楽しめた。10代の女の子らしい3人のリアクションが可愛らしい。ありそうでなかった業界初のファッションＳＬＧのこのゲームは、ファッションとシチュエーションの組み合わせが4000通り以上！　ＴＶアニメと同じ声優陣というのも嬉しいね。ただ、グラフィック表示後のパラメータ変化を、いっぺんに出してくれるか、あるいはゲーム中の画面で常に見せておいてくれればプレイヤーは状況を把握しやすかったな。（ＡＫＩ）



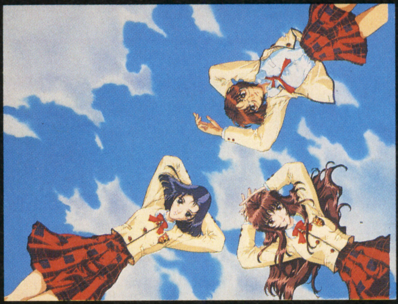
GAME TITLE

NOëL ノエル

HARD: SFC **PS** 3DO 95 SS FX WIN Mac

DATA

メーカー	パイオニアＬＤＣ㈱
価格／発売日	6800円／発売中
ジャンル	ETC
メディア	プレイステーションCD-ROM

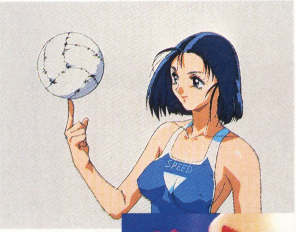


出会いは夏の終わりのリゾートビーチで……

夏の終わり、それはひとつの恋の始まる季節でもある。夏の輝く太陽の下でひとときの情熱に身を焦がし、ふと気が付くと秋の風さえ感じるたそがれに人恋しささえ……。仲良し高校生３人組、代歩（かほ）、由香、恵壬（えみ）との出会いも、そんな夏の終わりのリゾートビーチだった。

プレイステーションの性能をフルに生かし、リアルタイムでよく動きよくしゃべるソフト作りを目指しただけあって、話題を呼べる作品に仕上がっている。ＣＤ－ＲＯＭのちょっとしたアクセス時間が気になる人にも、十分考慮して作られている。

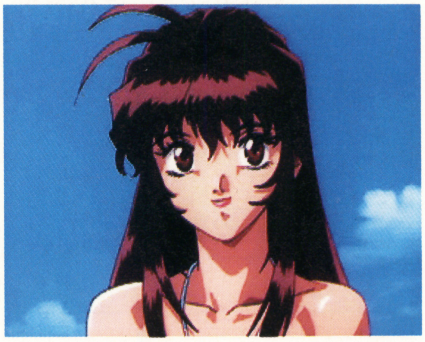
舞台の季節、晩夏に照準を合わせ、気になるソフトがきみの手元に届きたがっているぞ。



◀今やすっかり浜辺のスポーツとして定番となったビーチバレー。こんなかわいい子ちゃんばっかりだと人目を引くよね。



▶高校生活最後の思い出の夏。彼女たちに彼氏がいないのも不思議な気がするが、まあこの際、ラッキーということで。



▲すみませ〜ん。ボール拾ってくださ〜い。うーむ、よくあるシチュエーションだが、こんなかわいい子に声かけられちゃったら、やっぱりお近付きになりたいのは人情。いくよ〜とかなんとか言っちゃってね。

♥♥VP（ビジュアルフォン）で楽しくおしゃべり……とは?♥♥

さてこのゲームのメインともなるビジュアルフォンシステムについて説明しておこう。設定は近未来。相手の顔をモニターに映し出してコミュニケーションを楽しむシステムが、コンピュータネットワーク上で



▲スイッチオンと同時に、画面に生き生きとした女の子の姿が。まさにテレビ電話の疑似体験なのだ。

大はやり。今どきの高校生は当然ながらみんなやってるのだ。まず彼女の会話に耳を傾ける。次に会話の中でキーとなる言葉が、会話ボールとなって、画面左下に流れてくる。このボールが見えている間に、うさぎカーソルを合わせてクリックしよう。



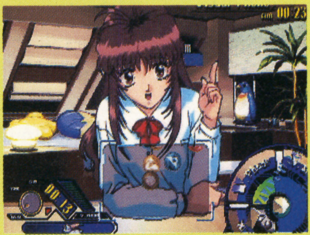
クリックされたボールは、プールと呼ばれるウインドウにストックされていく。彼女たちと話すには、このボールが必要だ。ころあいを見計らって、会話ボールをクリックしよう。すると、そのキーワードに対する彼女の反応が返ってくるぞ。



◀ボールにうさぎカーソルを合わせると、キーワードが表示される。忘れても大丈夫だ。

こうしてさらに発展的な会話ボールを手に入れ、質問することで、彼女との親密度がどんどん深まってゆく。こちらの質問にかわいいしぐさで答えられると、なんかどきどきしちゃうよね。とにかく、声優さんのかわいい声を聞きながら、なめらかなアニメーションを満喫できるのだ。

▶動作が細かなアニメーション

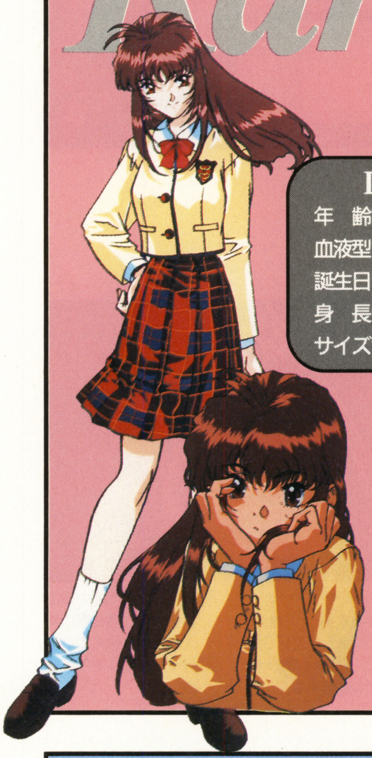




♥♥超かわいくって個性豊かな３人を紹介しよう!♥♥

清水代歩 Kaho

ヒロイン的存在の代歩。さらさらのロングヘアーにきつめの目元。まさに美少女の代名詞でもある。そんな彼女は、おしゃべり好きでとってもきさく。でも少々むらっけもあるという困り者。ところが世の中、こういう娘ってけっこういるんだよね。男の包容力がすべて！　みたいな。由香と恵壬に連絡取るにはやっぱ彼女と仲良くね。

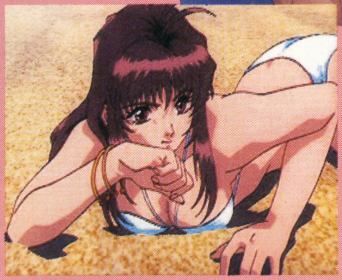


DATA

年　齢♥17歳
血液型♥O型
誕生日♥10月９日
身　長♥162cm
サイズ♥82・56・84



◀ファミレスでバイトしたお金で、旅行やショッピングを楽しむ、ごく普通の高校生だ。



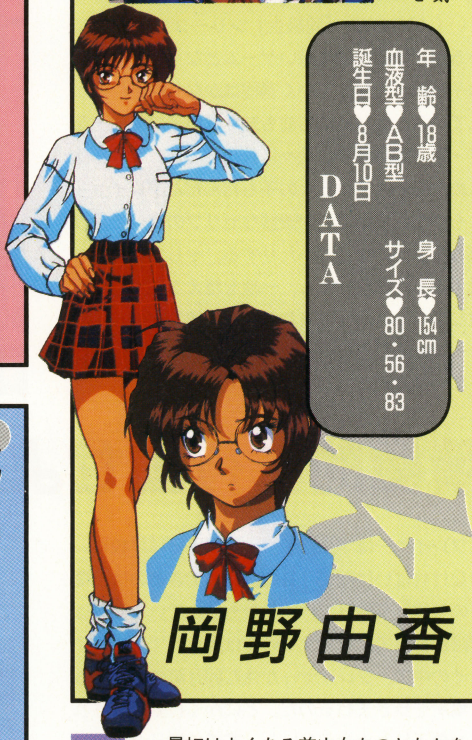
◀天真らんまんなところがとっても魅力なんだけど。振り回されるのを覚悟で挑むのだ。

岡野由香 Yuka

はっきりいってコンピュータおたく。でもこれからの時代、こういう女の子はどんどん増えてくるはず。会話もつぼにはまればはずむけど、興味ない話は、なしのつぶてなのだ。チャームポイントのめがねはとってもかわいいけど、はずすともっとかわいいぞ。



◀会話の中でいかに彼女の気を引くキーワードを引きだせるかがポイントだ。

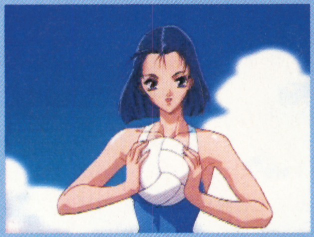


DATA

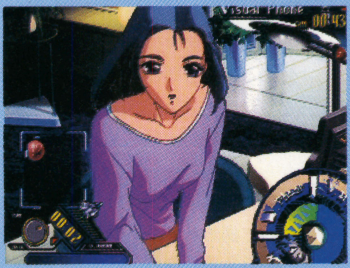
年　齢♥18歳
身　長♥154cm
血液型♥AB型
サイズ♥80・56・83
誕生日♥8月10日

佐野倉恵壬 Emi

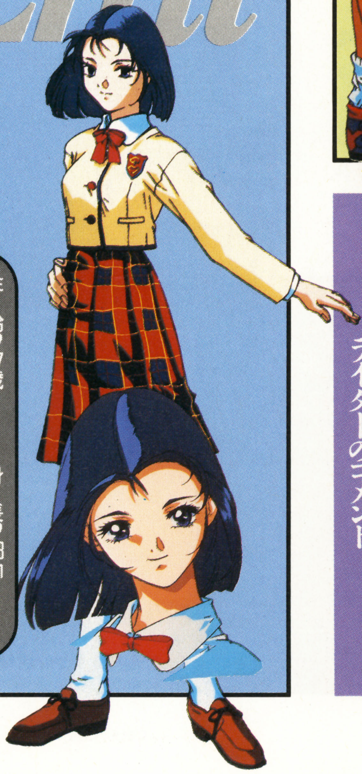
３人の中でもっともアダルトで冷静な彼女は、意外とスポーツバリバリウーマンなのだ。電話とかすごい苦手らしく、何を話していいのかわからないと言ってるが、こういう子はいざ打ち解けるとグー。当然ながら、スポーツ関係の話題をエサにしてどんどん入り込んでみよう。ひかえめさの中に強烈な芯の強さを潜めていそうだけど。



◀出会いのシーンでは、代歩や由香を相手に一人でビーチバレーをやるほどの力量。運動神経抜群なんだね。



◀伏しめがちなしぐさがたまらなくいい。お嬢様って感じだ。



DATA

年　齢♥17歳
身　長♥163cm
血液型♥AB型
サイズ♥84・59・88
誕生日♥1月17日

ライターのコメント

最初はよくある美少女ものとたかをくくっていたが、ゲームを進めるにつれディスプレイに映し出される彼女たちのしぐさのひとつひとつに、徐々にのめりこんでいく自分がいた。

結論から言おう。いい！　はっきりいって疑似体験してるような気分になる。彼女たちの言葉が生きた会話となって、ぼくの周りで飛び交っている。その言葉をかみしめながら次の会話へといざなうスピーディーさ。まさにテレフォンとなんら変わりないではないか！

３人の個性を強烈に受けとめていくうちに、ぼくは彼女たちみんなが好きだという正直な気持ちを隠すことはできなかった。ノエル……きみも一緒に。　(航)

GAME TITLE

下級生

HARD: SFC PS 3DO **98** SS FX WIN Mac

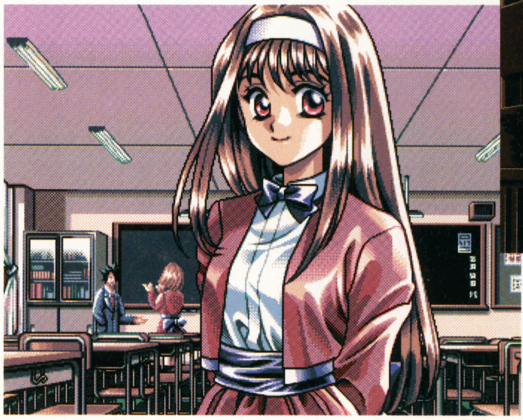
DATA

メーカー	エルフ
価格／発売日	9800円／発売中
ジャンル	アドベンチャー
メディア	FD

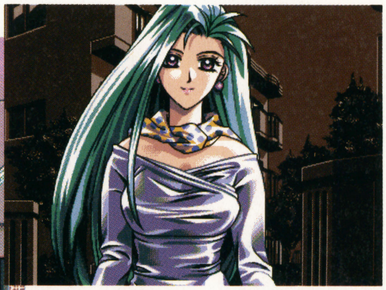


PC NO.1の美少女ゲーム

「下級生」はプレイヤーが卯月学園の学生となり、何人もの魅力的な女の子と知り合い、親しくなっていくゲームだ。「同級生」シリーズと一見似ているが、はるかに奥深いゲームとなっている。女の子と親しくなっていく過程はかなり繊細に描かれている。はじめは名前も知らない子の名前・苗字・家・電話番号が徐々にわかっていったり、はじめから知っている女の子もだんだんプレイヤーに心ひかれていくのが微妙なセリフの違いで読み取れるようになっていたりする。そしてデートに誘えるようになっても、一線を越えるまでには慎重なプロセスが要求されるのだ。18禁なので、Hシーンが楽しみなのはもちろんだが、それだけじゃない魅力がたっぷり詰まっている。



◀かわいい女の子が13人登場する。「下級生」や「同級生」だけじゃなく、先生や、短大生なども登場する。



▲主人公は学園の寮住まい。何と同じ寮に美人の先生も住んでいる。何かが起こりそうな予感。

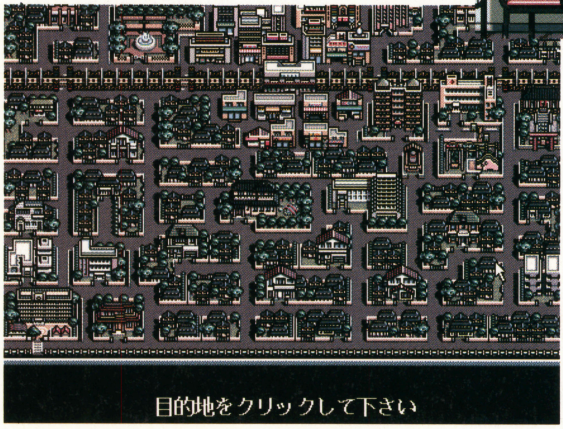
積極的に行動せよ

プレイヤーは学生だから、当然平日は学校にいかなければいけない。自由に行動できるのは土曜日の午後と日曜日だけ。しかも住んでいる寮には門限があって、行動する時間は限られている。

その中で、プレイヤーが住む卯月町のいろいろな場所を歩きまわるのだ。とにかく行動しなければ女の子にも出会えないし、すでに知り合いのコとも仲良くなれない。



▲夜は女の子に電話をかけまくる。電話番号をできるだけはやく聞き出そう。

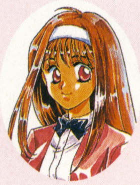


◀卯月町のマップ。ひとつの建物に入る度15分が経過する。行動時間は限られているので計画的に動こう。

キャラクター紹介①

結城瑞穂

正統派ヒロイン

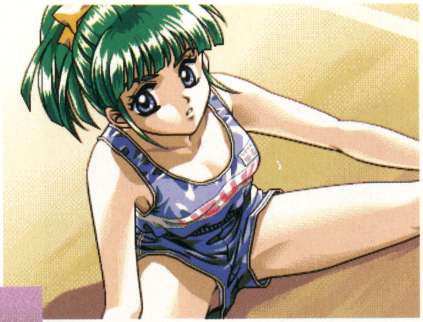


身長／158cm 血液型／O型
スリーサイズB82W59H87

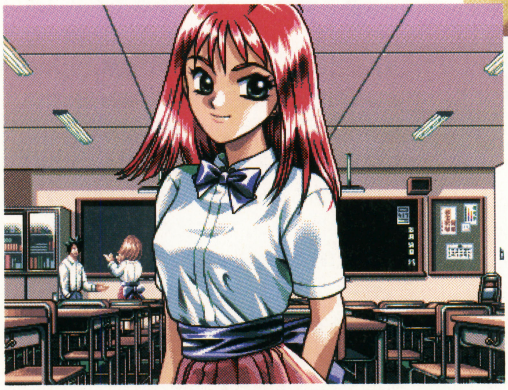
長い髪にヘアバンドがトレードマークの瑞穂は美人である上に、成績優秀・運動神経バツグン(テニス部に所属している)、性格も明るくて優しいパーフェクトなヒロイン。卯月学園での男子からの人気も絶大なものがある。主人公が1年生のときにも同じクラスだったので最初からある程度親しい。住所も電話番号も知っているので、最初からアタックできる。早い段階からデートできるようになるが、潔癖なところがあるので、いきなり深い関係に入ろうとすると嫌われてしまうことになる。あせらず、じっくりと愛をはぐくんで行こう。

卯月学園で

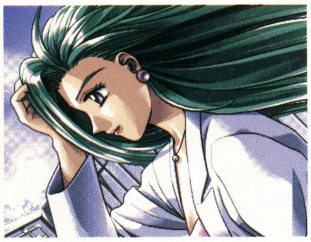
同じ学校の女の子や先生に会いたければまず土曜の放課後、帰る前に学校の中を歩きまわる。新しい出会いはあまりないが、お目当ての子のクラスやクラブを訪ねてできるだけ話す機会をつくるのだ。



▲陸上部の部活中の下級生と接近遭遇。ちょっと得した気分。ほかにテニスコートで会える女の子もいる。



▲平日はランダムに女の子たちとの会話が起こる。いろいろと頼みごとをしてくることもある。

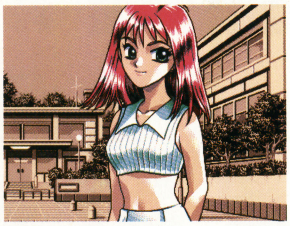


▲忘れがちだが屋上もたまにはのぞいてみよう。

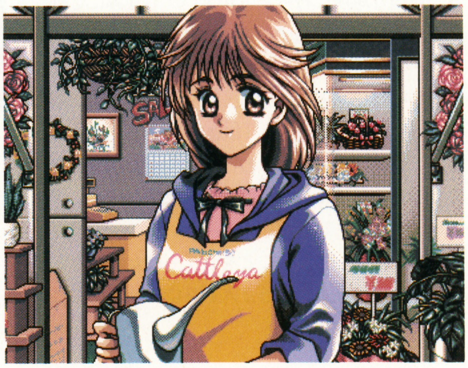
いろんなスポットを訪ねてみる

学校を出てすぐは家に帰っていないコも多いのでいろいろな店やスポットを尋ねてみよう。バイトをしていて常に会えるコもいる。役に立つ情報を教えてくれるところもあるし、女の子にプレゼントするものを買える店もある。ただし、お金を使いすぎないように。

ある特定のイベントを経験したあとでないと入れない場所もある。とにかくあちこち歩きまわるのだ。



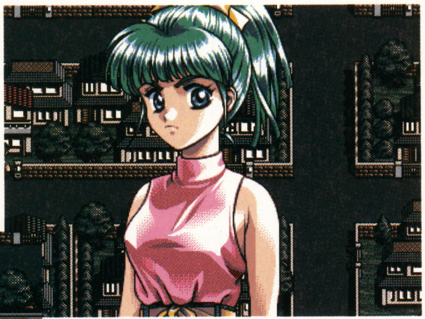
▲街を歩いていて偶然女の子と出会えたらラッキー。ここでの会話も重要なポイントとなる。



▲花屋でバイトする彼女は最初なかなか名前も教えてくれない。しかし、その気になれば毎週だって会えるから、気長に通おう。

家を訪ねてみる

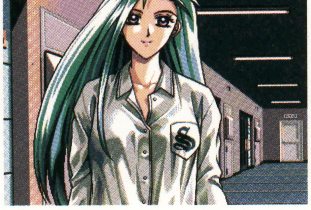
女の子の家がわかったら訪ねてみよう。バイトや部活で昼間はいないコが多いので、夜や日曜の朝が狙い目。また、資金に困ったら臨時のバイトを募集している家もあるので探してみよう。



▲あまり好意をもってくれていない女の子は冷たい。でもめげずに訪ねよう。



▲瑞穂は家にいた。まずは世間話で親密度を高めていくとしよう。

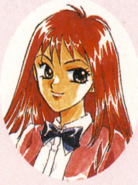


▲同じ寮にすむ先生を訪ねた。パジャマ姿にクラリ。

キャラクター紹介②

橘　真由美

典型的コギャル?



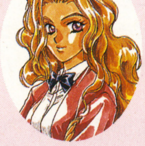
身長／156cm 血液型／B型
スリーサイズB83W58H87

主人公の同級生。良く言えばフランクな、悪く言えば慣れなれしい女の子。複数の男の子と同時進行で平気でつきあうことができる。とにかく遊び好きなコギャルなのだ。すぐデートできるようになるし、関係も急速に進むが、彼女はほかの男とも同じように簡単に親しくなることを忘れてはいけない。さっぱりしていてあとくされのなさそうなコなので遊びと割り切る分にはよいが、彼女とハッピーエンドを迎えるためにはただHするだけではいけないようだ。表面にはあらわれない彼女の本当の良さを見つけられるかどうかがポイントだ。

キャラクター紹介③

新藤麗子

タカビーなお嬢様



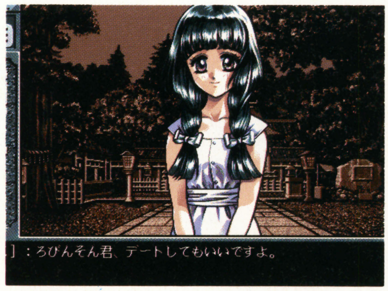
身長/162cm 血液型/AB型
スリーサイズB84W58H88

新藤家はかなりの大金持ちだ。麗子は主人公の同級生だが、タカビーで、ひとを見下したような態度をとる。ゲームの最初から登場しており、毎週家を訪ねれば会って話をすることができるが、ほとんど会話らしい会話にならない。冷たくされるのに快感をおぼえるのならそのまま一年をすごすのもまたいいだろうが、彼女を攻略したいのなら、あるイベントをクリアしなければならない。彼女のピンチを友人から聞いたら、躊躇せずに助けにいくこと。そうすれば冷えきった関係に変化が起こる。

いよいよデートだ

デートに誘えるのは原則として土曜日。女の子と会うか、電話して次の日の約束をとりつける。はじめからＯＫしてくれるコもいるけれど、ガードがかたいコの方が多いので最初は無理だが、好意を持ってくれるコが多くなれば、デートの掛け持ちをすることも可能になる。時間さえずらせば複数の子とデートできる。

デートに誘うときは時間と場所を決めて、あとは次の日遅れないように行くだけだ。



▲やった。ＯＫだ。次の日遅れないこと。女の子によっては遅刻するとすべてだめになることがある。逆に早くいってもムダ。

デート時のイベント

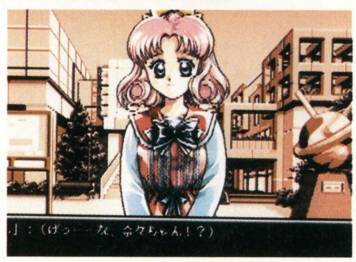
デートの場所はバラエティに富んでいる。彼女の好みを考えて、選ぼう。

デートの場所によっては特殊なイベントが起こる。女の子との思い出を深めたければ、毎回できるだけ違う場所に行った方がよい。ちなみに２回続けて同じ場所でのデートはできない。

デートが終わって、彼女を家に送れるようになり（最初は送らせてくれないコもいる）、遅い時間に帰ってってくると、「抱きしめる」、「キスする」、「胸にさわる」などの行動が選択できるようになる。待ってましたとばかりに大胆な行動に出ると、とたんに怒りだす女の子もいるので、慎重に行動しよう。どんなことをしても彼女が怒らないなら、次はいよいよ「２人きりになりたい」というのだ。



◀ボウリングの玉がヒット。命の危険にさらされても女の子を許す度量が必要だ（涙）。



◀ほかの女の子と偶然会ってしまう。その子と次に会ったとき、デートした女の子との関係を聞かれるぞ。

２人の愛は極限に達しそして……

仲が進展するとついに一線を越えることができるようになる。至福のひとときですな。それも何度も関係を重ねるうち彼女の態度がだんだん大胆になってあんなことやこんなことまで……。

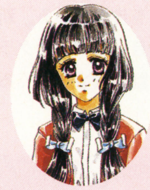
はじめ潔癖だった女の子ほどそのギャップには驚かされることになる。道は険しいが全員クリアめざして頑張ろう。



▲ああ、あの子がこんなことを……これ以外にもまだ過激なショットがあるぞ。

キャラクター紹介④

神山みこ



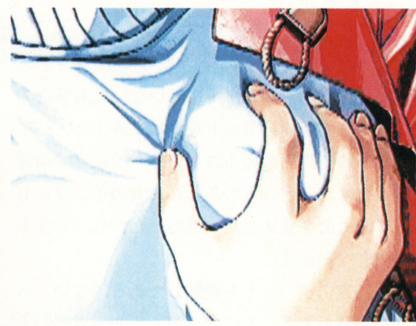
ぼーっとした大和撫子

身長／156cm 血液型／A型
スリーサイズB80W60H89

主人公と同学年で、「指切り神社」のひとり娘。おっとりとしていて、おとなしい性格。主人公とはじめのうちは会話がうまく噛み合わない。ちょっと何を考えているのかわからないところがあるが、男子には割と人気があるようだ。

神主である父が厳しく、門限が５時と信じられないほど早い。逆に言えばそのころ家を訪ねれば確実にあえるわけだ。

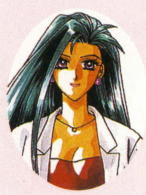
デートできるまでには時間がかからないが、門限があるのでなかなか深い関係には進展させずらい。彼女が門限を気にしなくなるまで気長にデートを重ねるしかない。



▲ついに彼女の胸に……。ここまでで止める理性もときには必要だ。デート前にセーブしておくというちょっと邪道なプレイももちろん可能。

キャラクター紹介⑤

三月静香



卯月学園の美人教師

身長／162cm 血液型／AB型
スリーサイズB84W58H88

卯月学園の校医兼主人公のクラスの担任。白衣の似合う大人のイイ女である。派手な外見とは裏腹に、主人公の行動にたいして結構固いことを言って注意する。彼女も恋愛の対象にすることは可能だが、一筋ではいかない。彼女はなぜか主人公の住む寮に住んでいるので、しょっちゅう訪ねて話しをすることはできるのだが、やはり教師と生徒ということで理性にブレーキをかけてしまうようで、なかなかデートまではできない。彼女を振り向かせるには、あるイベントをクリアしなければいけないのだが……。

ライターのコメント

かなり過激なシーンもふんだんにあるけれど、それだけを目的としたらもどかしさを味わうばかりだろう。単なるＨゲームじゃないぞ。そこにいたるまでのハラハラ・ドキドキを楽しむゲームだ。女の子の態度の変化の細やかさはほかにない。

とにかくはまり度の高いゲームで、このままじゃ去年ＤＯＳ／Ｖ機を買ったばかりなのに98を買わなきゃいけないじゃないか……。とまあ私的感情は置いとくことにしても、98だけというのは惜しい。コンシューマ機への移植はいろいろな制約があって難しいかもしれないが、Ｈシーンがなくてもシステム的に非常にすぐれたゲームだと思うのでぜひとも移植してほしい。

キミのハートを熱くする、選りすぐりギャル60人!

美少女グラフティ

ゲームに登場するギャルは俺の心のオアシス。美少女がいなけりゃゲームは始まらないぜ!! そんな君にお届けする美少女特集のページがこれだ。ゲームのジャンルを問わず、いろいろイイ娘がそろっているぞ。

朝日奈 夕子
麻宮 アテナ
綾乃小路 美幸
新井 聖美
アルル・ナジャ
アンナ・ウィリアムズ
一文字 つかさ
樹 桃子
伊東 亜紀
エリス
鏡 魅羅
神楽坂 優奈
風間 準
春日野 さくら
片桐 志穂
加藤 美夏
神代 潤
香山 タマミ
清川 望
楠 忍
クリス・ガーランド
栗原 真理
ケイト・ヤマムラ
小泉りな
サクヤ・ランサイワ
桜井 美優里
桜木 舞
志村 まみ
周 麗華
ショコラ・ミス
不知火 舞
シルビア・ニムロッド
鈴木 美穂
千堂 明日香
ソフィア
田中 久美
谷 由利佳
ティラ・ミス
トレーシー
ナーガ
中本 静
ナコルル
成沢 みかん
ニーナ・ウィリアムズ
虹野 沙希
野際 美保
野々村 亜希子
花咲 ももこ
紐緒 結奈
藤崎 詩織
藤村 さおり
牧野 梨絵
間宮 千里
御崎 恭子
水野 佑美
モリガン
安田 舞奈
ユーリィ・キューブ
リムルル
ルルー

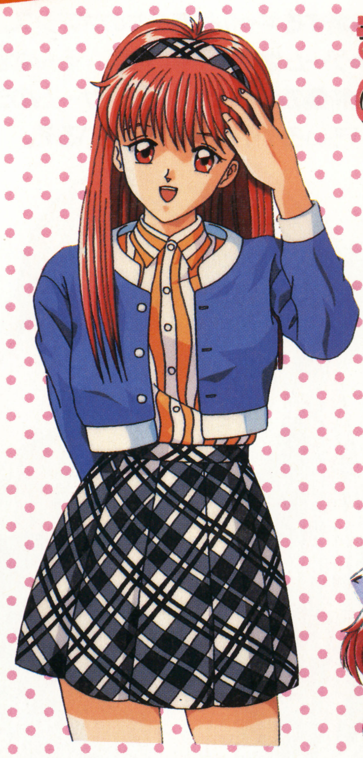


誰もが認める
女のコの中の女のコ

チャーミングな美少女たち

美少女特集の頭を飾るのは、チャーミングな美少女。まずは基本からってわけで、明るくて誰からも愛されるヒロインタイプを集めてみた。決しておしゃべりじゃなく、かといって無口なわけでもない。個性がハッキリしているわけでもないのに、なぜか彼女のことが気になってしまう。そんなふしぎな魅力あふれる女の子たちのページだ。

きらめき高校男子生徒のあこがれの的



藤崎詩織　16才

ときめきメモリアル

身長158cm　B83　W56　H84

容姿端麗、品行方正、成績優秀な女の子。ゆえに男の子の理想も高い。でもやっぱり学園のアイドルなのだ。下校時に誘ってくれたらこっちのもの。

はずかしいし度　♥♥♥♥♥



虹野沙希　16才

ときめきメモリアル

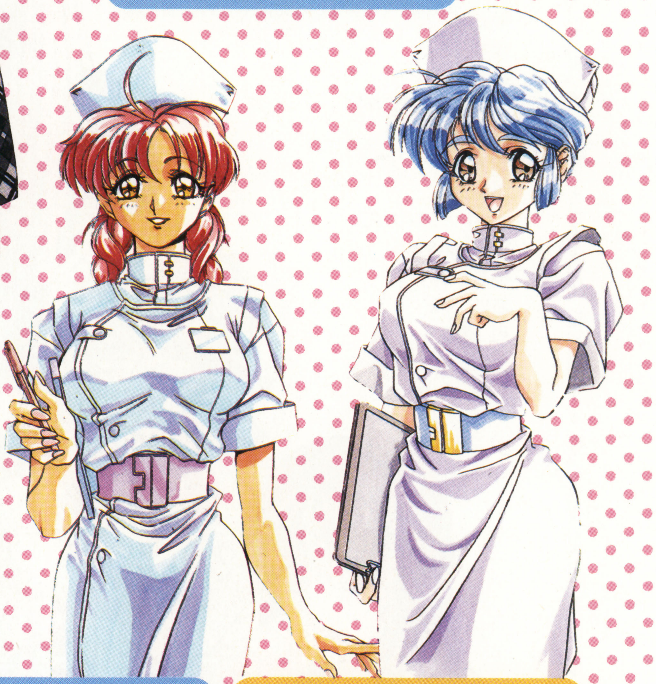
1月13日生まれ　A型

身長156cm　B81　W59　H82

誰にでもやさしく、がんばる男の子には無償で応援してくれる。学校にお弁当を作ってきてくれる家庭的な少女。

根性度　♥♥♥♥♥

弁当度　♥♥♥



牧野梨恵　23才

野々村病院の人々

お下げ髪がかわいい看護婦。白衣の天使という言葉がぴったり。ゲーム中はちゃんと下の世話も見てくれるのである。

白衣の天使度　♥♥♥♥

しびん度　♥♥

間宮千里　19才

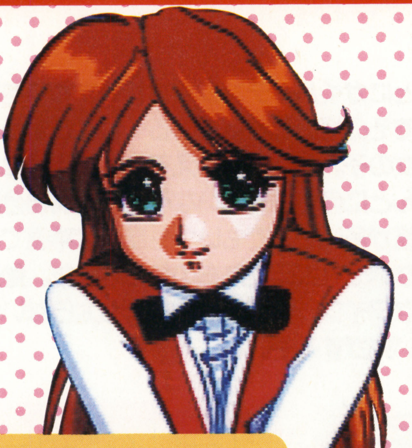
野々村病院の人々

ショートカットの19歳。顔は幼いが結構ボインだ。いつも笑顔で、こんな看護婦に看病してもらえば病気もイチコロ。

白衣の天使度　♥♥♥♥

乳度　♥♥♥♥♥

CHARMING



御崎恭子 18才

アイドル雀士スーチーパイⅡ

射手座　A型
身長162cm　B88　W55　H86

彼女の正体はスーチーパイ。正義感が人一倍強いがおっちょこちょい。愛と正義と麻雀の普及のために戦っている。

イカサマ度 ♥♥♥♥



ナコルル

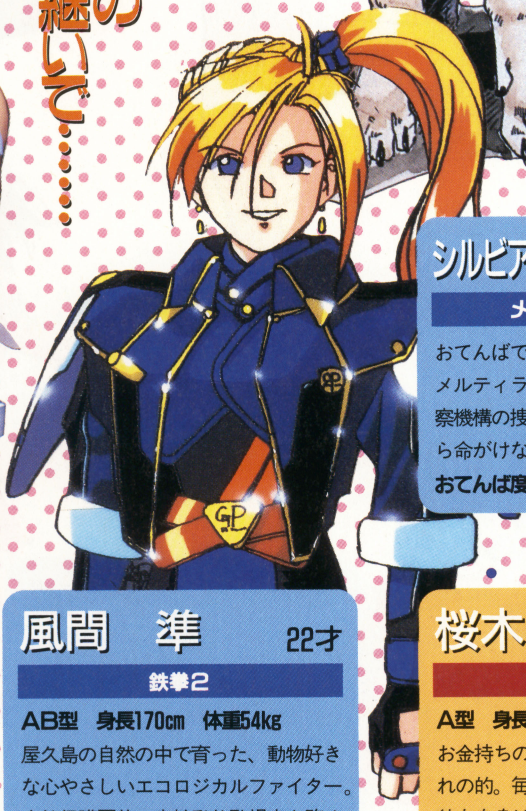
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

妹のリムルルが登場してちょっとだけ大人っぽくなったナコルル。動物を引き連れ、侍たちに大自然にかわってお仕置きする自然を愛する巫女。

おしおき度 ♥♥♥♥♥

父と母の意思を継いで……





シルビア・ニムロッド 17才

メルティランサー

おてんばでおっちょこちょいで明るいメルティランサーのリーダー。銀河警察機構の捜査官でもある。思い込んだら命がけな性格。

おてんば度 ♥♥♥

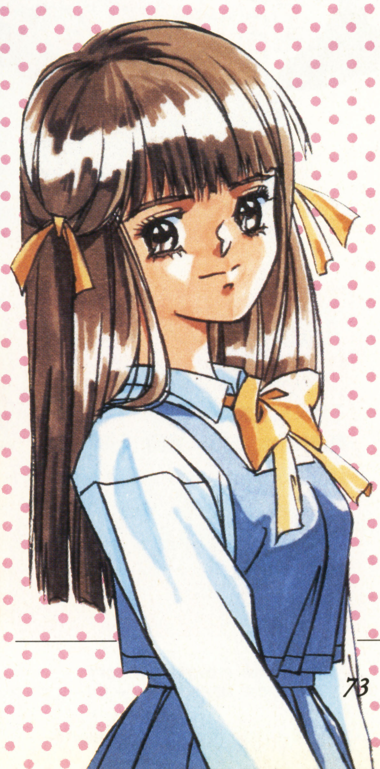
風間　準 22才

鉄拳2

AB型　身長170cm　体重54kg

屋久島の自然の中で育った、動物好きな心やさしいエコロジカルファイター。自然保護団体の密輸動物監視官を務めている。

リアルなCG度 ♥♥♥♥♥



桜木　舞 18才

同級生～if～

A型　身長158cm　B81　W56　H84

お金持ちのお嬢様で男子生徒のあこがれの的。毎日おけいこで忙しいのだが、彼女自身は水泳部に所属し、みんなと楽しい日々を過ごすことを望んでいる。

おけいこ度 ♥♥♥♥♥

彼女のまわりはいつだってハッピー
ピュアな美少女たち

とにかくハイテンション!! まわりを巻き込んでその場の雰囲気を明るくしてしまう、そんな女の子。一見何も考えていないように見えてほんとに何も考えていなくて、結構自分勝手な性格が多いぞ。でもいつも自分に素直で、裏表のないそれが彼女たちの魅力なのだ。勉強はダメなタイプ。食べても食べても太らない体質が多い気がするぞ。



ユーリィ・キューブ

銀河お嬢様伝説ユナ

身長157cm 体重46kg
B82 W58 H85

もともとは月の古代遺跡に設置されていた護衛ガーディアンユニット。彼女の食欲はおそらく宇宙一。

〜ですぅ度 ♥♥♥
食欲度 ♥♥♥♥♥

神楽坂優奈

銀河お嬢様伝説ユナ

身長158cm 体重45kg
B78 W56 H82

明るくて能天気なわれらのユナりん。誰とでも友達になれるのが特技。地球では超高校生アイドルとして活躍中。ときどき1人でアブナイ妄想に入るぞ。

フィギュア度 ♥♥♥♥♥

底抜けに明るい能天気なお気楽極楽娘





志村まみ 17才

卒業〜クロスワールド

1月4日生まれ B型
身長159cm B82 W59 H83

幼くてかわいいルックスのせいか近所の男子校では人気者。趣味はぬいぐるみ集めで、特技は早食い。食欲の方もかなりのもの。

食欲度 ♥♥♥

麻宮アテナ 18才

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

3月14日生まれ
身長163cm 体重50kg

「アテナ行っきま〜す」と言いつつ着ているセーラー服をポーンと投げると、このコスチュームに早変わり。チンの元で格闘技の修業をしている。

超能力度 ♥♥♥

PURIE

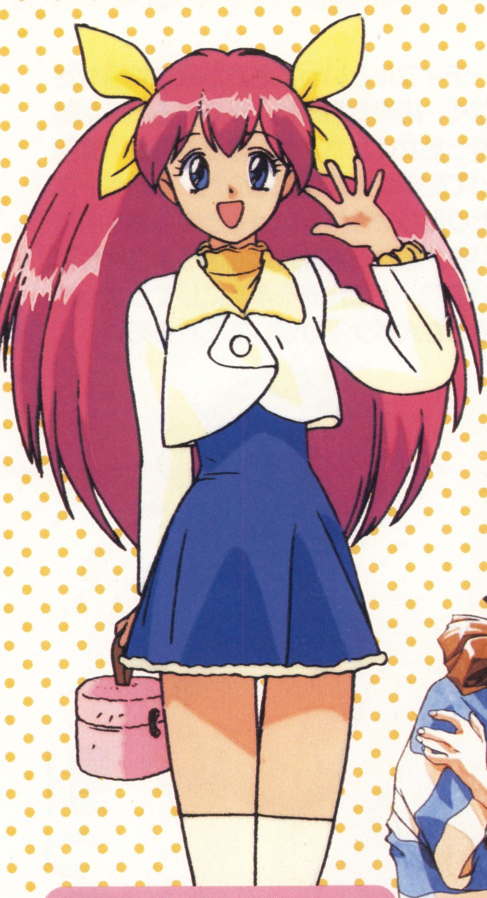


朝日奈夕子　16才

ときめきメモリアル

10月17日生まれ　B型
身長159cm　B83　W59　H85
ミーハーで流行に敏感。いつも遊びまくっている。わがままでちょっとうるさく、しゃべり方は超最近の女子高生。

超〜ってゆうか度 ♥♥♥♥♥
ミーハー度 ♥♥♥♥





花咲ももこ　19才

愛天使伝説ウェディングピーチ

3月3日生まれ　O型
身長154cm　体重40kg
B75　W57　H78
ドジでちょっぴりおバカな中学生。伝説の愛天使ウエディングピーチに変身し、お色直しをしたりして敵を倒す。

ミルクでカンパイ度 ♥♥♥♥

田中久美　16才

誕生S

12月15日生まれ　B型
身長152cm　体重39.5kg
B78　W54　H82
わがままで甘えん坊だけど素直。ロリロリな容姿なので元気でかわいらしい役どころがピッタリ。

何でもこなす度 ♥♥♥♥

周　麗華　16才

お嬢様捜査網

9月21日生まれ　B型
身長155cm　体重43kg
B82　W58　H85
香港の大富豪の一人娘で、現在は日本の高校に通っている。クラスのマスコット的存在。クンフーが得意。

クンフー度 ♥♥♥♥♥
食欲度 ♥♥♥♥



谷　由利佳　17才

卒業クロスワールド

5月17日生まれ　O型
身長156cm　B79　W55　H81
素直で明るいトラブルメーカー。無邪気で忘れっぽい。彼女の実家は桜亭というフランス料理屋さんなので彼女も料理の研究に余念がないぞ。

ナチュラルハイ度 ♥♥♥♥



内面からにじみ出る
清楚な美しさ

ビューティフルな美少女たち

ビューティフルといってもただ単に綺麗なだけじゃなく、内面からただよってくる清楚な美しさを持った女性たち。もの静かで暖かい雰囲気は持って生まれた天性のものだ。マイペースでおっとりとした性格がいっそう美しさを引き立てている。彼女たちは冗談を言うような性格ではないので、人の冗談を本気にしてしまったり、ときどき大ボケをかましてくれるぞ。



藤村さおり 17才

誕生S

5月24日生まれ　AB型
身長164cm　体重49kg
B87　W59　H88

温和でみんなをまとめるお姉さんタイプ。趣味は読書と詩を書くこと。芸能人には珍しい引っ込み思案な性格。

雰囲気が大人度 ♥♥♥



栗原真理 24才

スーパーリアル麻雀P.Ⅵ

4月11日生まれ　O型
身長168cm　B87　W56　H89

明るくやさしい幼稚園の保母さん。園児のパパにも大人気で、彼らの間では「マリリン」と呼ばれている。料理が上手で、世話好きの尽くすタイプ。

エプロン度 ♥♥♥

引っ込み思案の純情派アイドル



安田舞奈 17才

卒業～クロスワールド

6月4日生まれ　B型
身長164cm　B85　W58　H84

両親は有名な音楽家、そのせいか感受性豊か。箱入り娘なので世間にうとく、夢見がちで自分の世界に入ってしまう少女。なぜかパソコンにくわしい。

箱入り度 ♥♥♥



中本　静　17才

卒業～クロスワールド

9月18日生まれ　A型
身長160cm　B84　W56　H85

病弱で体育の授業はほとんど見学。引っ込み思案だが芯は強く、言うことはハッキリと言うタイプ。趣味は料理、文通、絵画。

病弱度　♥♥♥



BEAUTIFUL

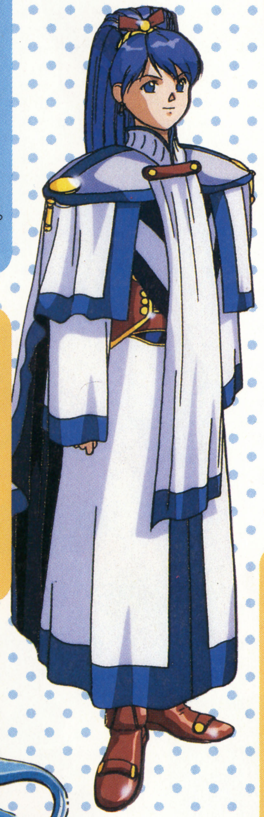
片桐志穂　21才

アイドル雀士スーチーパイⅡ

乙女座　O型
身長150cm　B82　W56　H83

おっとりしたお嬢様なので周りの雰囲気に流されてしまうことが多い。いきなり麻雀対決を迫られても、負けたらちゃんと脱いでくれるところがマジメ。

さらわれ度　♥♥♥



サクヤ・ランサイワ　18才

メルティランサー

上品で美人な高級司祭。性格はおっとりしていてもの静かに見えるが、任務として参加したアイドルコンサートに快感を覚えてしまうという一面も。

宗教活動度　♥♥♥♥

病弱だけど素直 読書が好きで もの静かな優等生

千堂明日香　18才

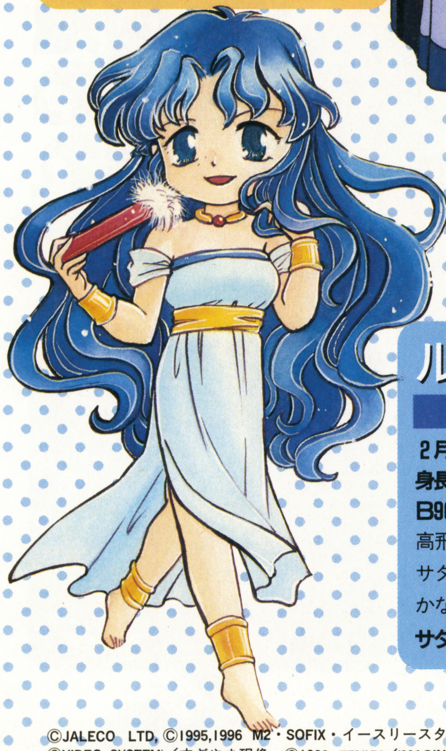
アイドル麻雀ファイナルロマンス～R

1月15日生まれ　A型
身長162cm　体重45kg
B83　W57　H85

バイオリンとピアノが趣味のお嬢様。宝物は「おねーさまー」と甘えてくる涼子という1つ年下の少女だ。

バイオリンBGM度　♥♥♥





ルルー　18才

す～ぱ～ぷよぷよ

2月24日生まれ
身長168cm　体重56kg
B90　W61　H87

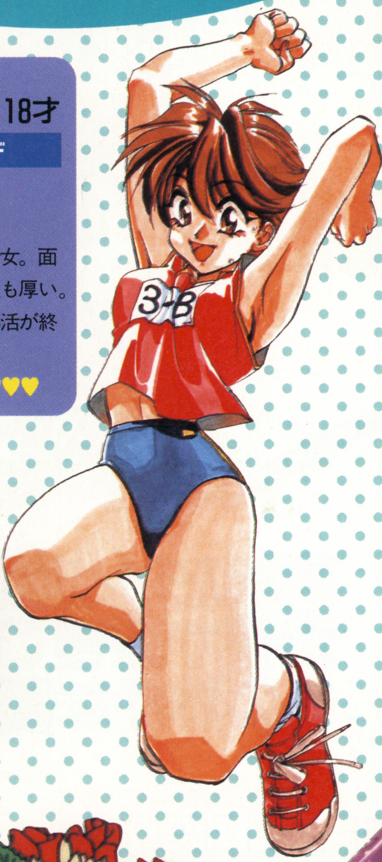
高飛車でわがままだが、一途で純情なサタンに恋する格闘マスター。じつはかなりのグラマラスだ。

サタン様らぶ度　♥♥♥♥♥

ハツラツとした笑顔がまぶしい
男まさりの女の子

フレッシュな女の子たち

考えるよりも先に行動を起こすタイプ。言葉遣いはあまりいいとはいえないが、女の子とは思えない行動を平気でやってのけたりする男勝りな女の子たちだ。性格はどっちかというとサバサバしていて、いつまでも同じことでクヨクヨしないのも彼女たちのとりえ。意外なところで女らしさを発見できたりするぞ。



加藤美夏　18才
卒業～クロスワールド

7月23日生まれ　A型
身長162cm　B83　W56　H85
元気で活発なスポーツ万能少女。面倒見がよくてみんなからの信頼も厚い。長寿庵というソバ屋の娘で、部活が終わると家の手伝いをしている。
看板娘度　♥♥♥♥



神代　潤　17才
メルティランサー

性格は男っぽくておおざっぱ。空手が得意でバイクに乗るのが趣味。無理やりレースクイーンをさせると照れるリアクションを見せるぞ。
バイク度　♥♥♥

始末書に追われるNY市警の問題児



トレーシー　21才
闘神伝2

B型
身長164cm　体重48kg
トンファーを手に戦う女刑事。愛用のトンファーにはスタンガンが装備されている。悪を憎む心は本物。
始末書度　♥♥♥♥



清川　望　16才
ときめきメモリアル

12月3日生まれ　A型
身長163cm　B82　W58　H83
水泳部に所属している。実力は水泳の選手として推薦で企業に入れるほど。花を愛する心の持ち主でもあり、学校の花壇で花を育てている。
ロードワーク度　♥♥♥♥♥

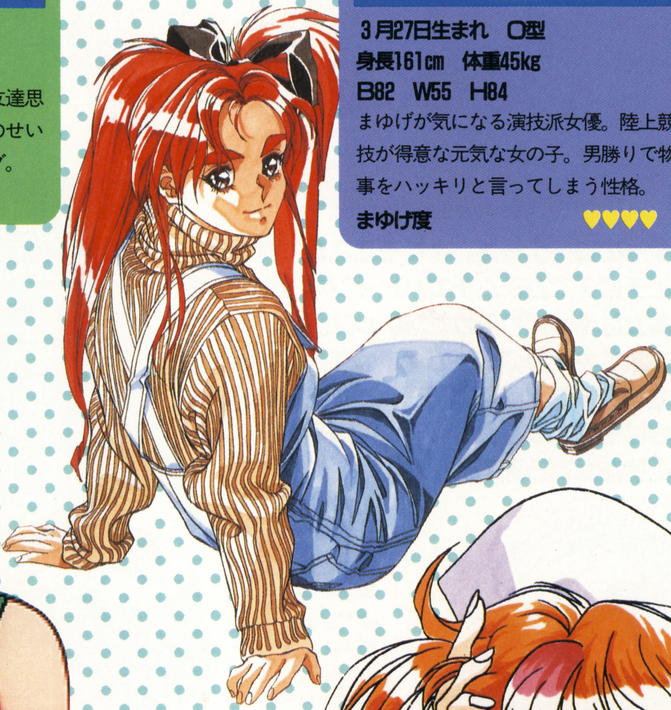
FRESH



新井聖美　18才

卒業～クロスワールド

12月3日生まれ
身長164cm　B86　W58　H85
言葉遣いが悪く不良っぽいが、友達思いな一面もある。家がバイク屋のせいもあって趣味は夜中のツーリング。
ヤンキー度　♥♥



伊東亜紀　16才

誕生S

3月27日生まれ　O型
身長161cm　体重45kg
B82　W55　H84
まゆげが気になる演技派女優。陸上競技が得意な元気な女の子。男勝りで物事をハッキリと言ってしまう性格。
まゆげ度　♥♥♥♥



一文字つかさ　21才

アイドル雀士スーチーパイⅡ

射手座　B型
身長166cm　B83　W60　H85
軍に勤務。実は体のほとんどが機械。大らかな性格が災いして、スーチーパイにはいいようにこき使われている。
サイボーグ度　♥♥♥♥



野際美保　22才

野々村病院の人々

世にもめずらしい言葉遣いの悪い看護婦。しかも前髪にメッシュが入っている。患者さんに対するいたわりの気持ちはほかの看護婦に負けていないのだ。
メッシュ度　♥♥



綾小路美幸　16才

お嬢様捜査網

8月31日生まれ　AB型
身長165cm　体重48kg
B86　W57　H87
あらゆるメカに精通し、無免許でハーレーやフェラーリを乗り回しているお嬢様だが、意外にも料理が得意。
トラップ度　♥♥♥♥♥

彼女のバディは
セクシーダイナマイツ

セクシーな美女たち

いよいよセクシーのコーナーだ。よくぞここまで育った！とも言うべき、ピチピチでムチムチでバヒーンな美女たち乱舞だ。この手の美女はやっぱり欠かせないッス。というわけでわりとオーホホホなキャラクターが集まった。でも明るいセクシーギャルもいい味を出しているぞ。彼女たちの悩殺セクシーボディで心はもうムラムラ状態！　鉄扇やムチなどの攻撃的アイテムを持たせたら天下一品だ。



鏡　魅羅　16才

ときめきメモリアル

11月15日生まれ　O型
身長167cm　B90　W60　H88

学校内にファンクラブまである、美人で気位の高い女子高生。じつは弟がたくさんいて、家庭的なところもある。

兄弟度　♥♥♥♥



楠　忍　20才

誕生S

6月8日生まれ　AB型
身長166cm　体重46.5kg
B96　W58　H90

ゴシップ記事に事欠かないセクシー女優。なにかにつけていちゃもんの手紙を送ってくるのはごあいきょうだ。

ゴシップ記事度　♥♥♥♥♥

冷たいほほえみと莫大な遺産

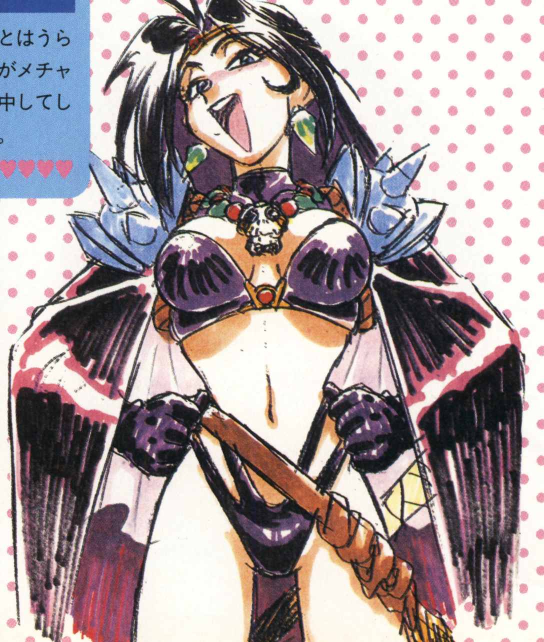


ナーガ

スレイヤーズ

露出度の高い魔道士。見かけとはうらはらにけっこうまぬけで、体がメチャクチャ丈夫。洗濯や掃除に熱中してしまうような家庭的な面もある。

露出度　♥♥♥♥♥



野々村亜希子　28才

野々村病院の人々

22歳も年上の大病院の院長を夫に持つ。院長が変死し容疑が自分にかかっても、まったく動じない鋼の神経の持ち主。保険金が下りるのを待っている。

遺産度　♥♥♥♥

SEXY



不知火舞　20才

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

1月1日生まれ　B型
身長164cm　体重50kg

不知火流忍術を受け継ぐ忍者の末裔。彼女の装束がこれまたすごい、お尻のほうなんか紐のようになっているぞ。

プルルン度　♥♥♥♥♥



モリガン

ヴァンパイアハンター

身長172cm　体重58kg
B86　W56　H83

スコットランド出身のサキュバス。サキュバスとは淫魔のこと。刺激を求めて夜な夜な戦っている。

死の口づけ度　♥♥♥♥

ムチを振り回して
コール・ミー・クイーン



クリス・ガーランド　23才

スーパーリアル麻雀P.Ⅵ

8月18日生まれ　B型
身長172cm　B93　W58　H89

日本に深い関心を寄せる、アメリカの西海岸出身の留学生。ゲーム中はちょっと変わった着物の着こなしで登場。

ハイレグジーンズ度　♥♥♥



ソフィア　25才

闘神伝2

2月6日生まれ　A型
身長172.5cm　体重50kg

平手打ちが強烈な、ムチを手に戦う女性。勝ちゼリフはもちろん「オーッホッホッホッ」だ。

女王様とお呼び度　♥♥♥♥



ケイト・ヤマムラ　17才

アイドル麻雀ファイナルロマンス～R

9月5日生まれ　A型
身長165cm　体重48kg
B85　W58　H89

チア・リーディング部所属の陽気な女の子。「ワターシのスペシャルお見せシマース」といっていきおいよく脱ぐ。

交互揺れ度　♥♥♥♥♥

おにいさんおまちかね
ロリロリですよ

キュート な女の子たち

ウッキャーばかぁ
負けないもん!!

セクシーと対極の位置にあるのがキュートな少女たちだ。思わず守ってあげたくなっちゃう、そんな頼りなさが彼女たちの魅力。子どものあどけなさの残る童顔の少女から、本当に年端もいかない女の子までよりどりみどり。一人称が自分の名前で、しかも甘えん坊だったりするとなおいっそうロリロリですな。



小泉りな　15才

アイドル麻雀ファイナルロマンス～R

3月3日生まれ　O型
身長155cm　体重42kg
B78　W56　H80

今いちばん気にしているのは、胸がないこと。家では犬を2匹飼っていて、夢はトリマーになること。

すねてもかわいい度　♥♥♥♥





背伸びしたくなる
ナイーブな年ごろ

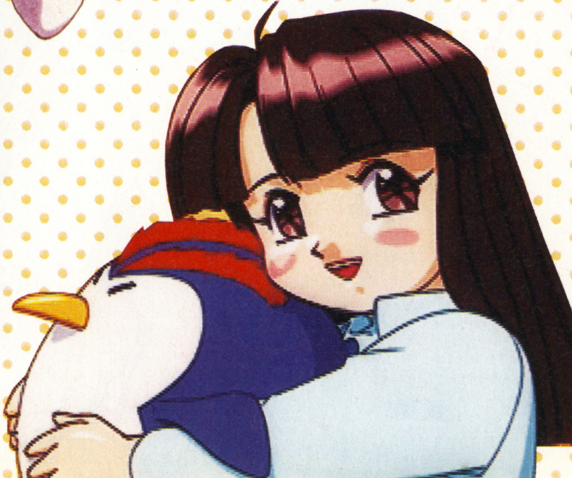
エリス　17才

闘神伝2

6月5日生まれ　O型
身長157cm　体重46kg

彼女は旅芸人一座の看板娘。秘密結社を倒すため単身乗り込んだ父を黙って見ていれず、結社を倒しついでに父も倒した。

フリフリスケスケ度　♥♥♥♥♥



桜井美優里　9才

アイドル雀士スーチーパイⅡ

蟹座　B型
身長139cm

病弱なためかおとなしくてさみしがりや。御崎恭子たちのような大人になることが彼女の夢。ひたむきなかわいらしさを持つ少女。

入院&通院度　♥♥♥♥

香山タマミ　16才

スーパーリアル麻雀P.Ⅵ

6月28日生まれ　A型
身長153cm　B76　W61　H82

小柄で丸顔の元気な女の子。高校生になったのに中学生に間違えられてしまうことにコンプレックスを感じている。

おじいちゃんっ子度　♥♥♥

CUTIE



リムルル 14才

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

ナコルルの妹で氷のエレメンタルをあやつる、ショートヘアの活発な巫子だ。姉とともに大自然のおしおきを実行している。

おしおき度 ♥♥♥



成沢みかん 13才

誕生S

3月19日生まれ AB型
身長138cm 体重34kg
B68 W52 H71

マネージャーでもある母に、幼い頃からアイドルになるために育てられた。とにかく元気いっぱいの女の子。

成人男性ファン度 ♥♥♥♥



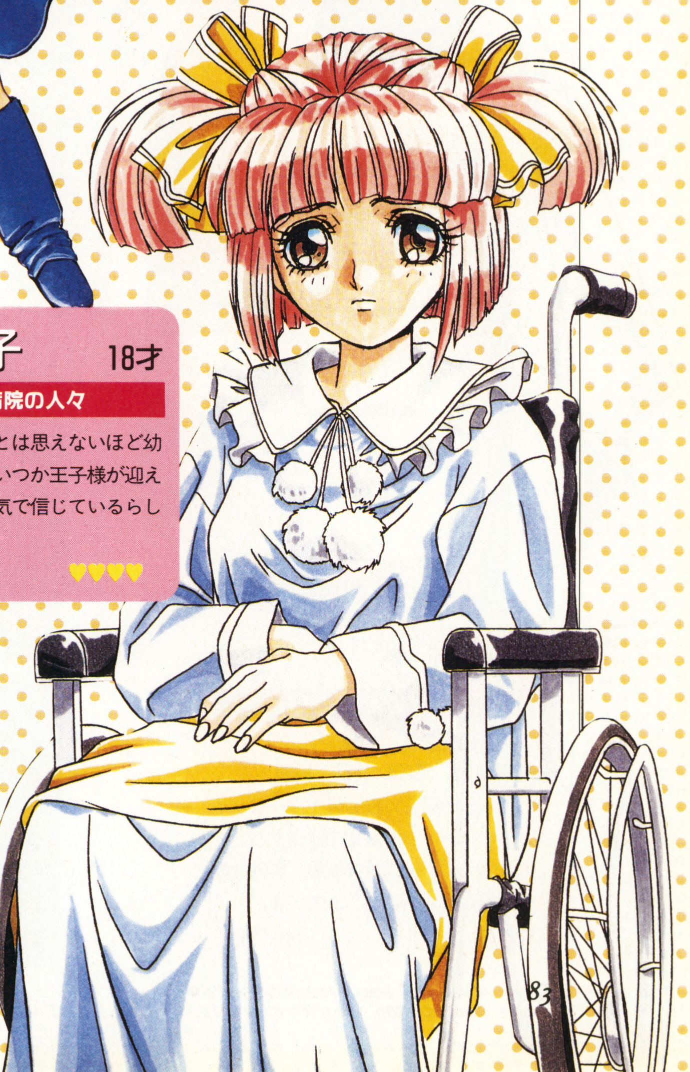
アルル・ナジャ 16才

す〜ぱ〜ぷよぷよ

7月22日生まれ
身長158cm 体重53kg
B86 W60 H85

一人称は「ボク」、明朗快活でとにかく元気な魔導師のタマゴ。こう見えて実は16歳。

ぷよ地獄度 ♥♥♥♥♥



樹 桃子 18才

野々村病院の人々

心も見た目も18歳とは思えないほど幼い車椅子の少女。いつか王子様が迎えに来てくれると本気で信じているらしい。

王子様度 ♥♥♥♥



鈴木美穂 18才

同級生〜if〜

A型
身長154cm B78 W56 H80

内気でちょっぴり赤面症。男の子へのアプローチが苦手だが男子生徒には人気あり。

花屋でアルバイト度 ♥♥♥♥

超個性派でちょっとヘン？

スペシャルなキャラクターたち

最後にスペシャルな女の子たちを紹介だ。超個性派の女の子７人を集めてみたぞ。スペシャルというからにはとにかくすごい。絶対に人の話なんか聞かずに我が道をゆくタイプだ。普通じゃない男性キャラはあまた見るが、女の子の個性あふれすぎるキャラは珍しい。結構貴重な存在かも？

世界制服を企む自称天才科学者



紐緒結奈　16才

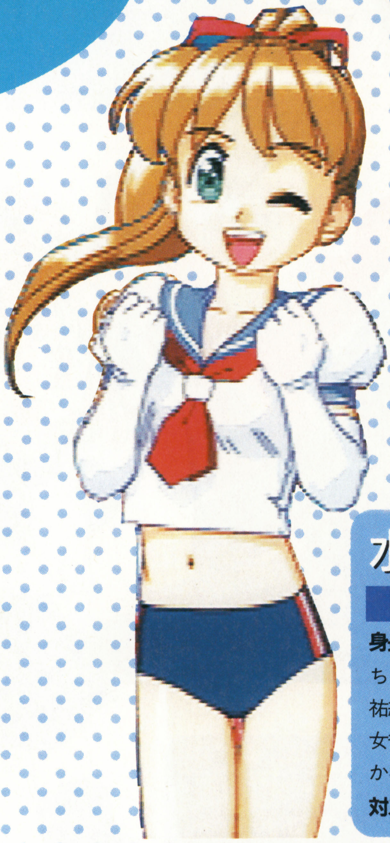
ときめきメモリアル

7月7日生まれ　A型
身長161cm　B84　W58　H84

日々科学の研究に励む天才マッドサイエンティスト女子高生の紐緒さん。そんな彼女の野望は世界制服。実は世界制服ロボなるものを作っている。

マッ度　♥♥♥♥♥

セーラー服とブルマのハーモニー



水野佑紀

アイドル雀士スーチーパイⅡ

身長152cm　B78　W53　H81

ちょっぴりナルシストで、わがままな祐紀ちゃんが、愛と正義の体操服美少女雀士スーチー佑紀ちゃんに変身。なかなかポイントをついたいでだちだ。

対スーチーパイ度　♥♥♥♥♥

超モーレツSM姉妹



ティラ・ミス

爆れつハンター

ふだんはまじめな女の子。しかしいざソーサラーハンターの実力を発揮するとなると、ボンテージに身をつつみムチでピシピシーっと攻撃するのだ。

ボンテージ度　♥♥♥♥♥



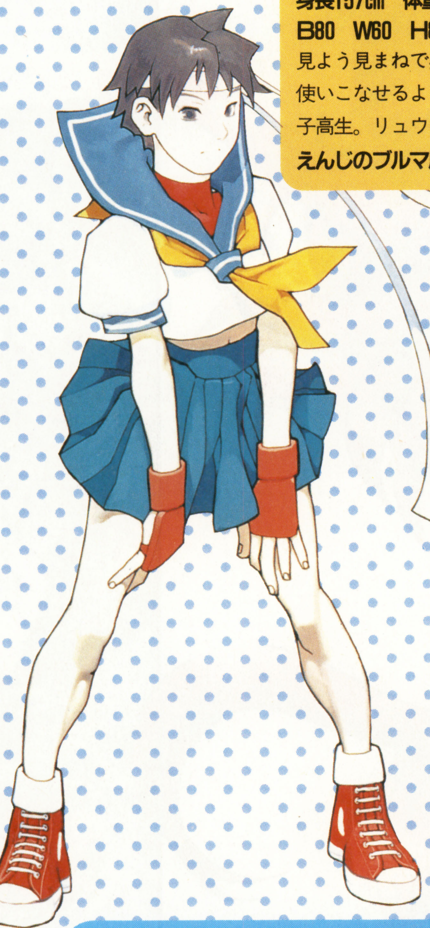
ショコラ・ミス

爆れつハンター

ショコラはティラのお姉さん。ふだんは明るくてちょっぴりエッチな女の子なのだが、変身すると妹に輪をかけて凶悪なサディストになってしまう。

サスペンダー度　♥♥♥♥♥

SPECIAL



春日野さくら

ストリートファイターZERO2

A型
身長157cm　体重42kg
B80　W60　H84

見よう見まねで昇龍拳や竜巻旋風脚を使いこなせるようになってしまった女子高生。リュウに戦いを挑んだ上勝つ。

えんじのブルマ度 ♥♥♥♥♥

昇龍拳を放つ女子高生



ニーナ・ウィリアムズ　22才

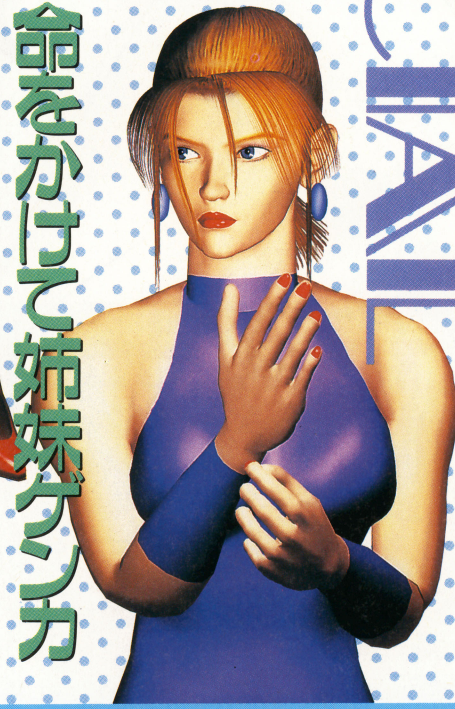
鉄拳2

A型
身長161cm　体重49kg

アイルランド出身の暗殺者。妹とは激しい姉妹ゲンカをしている。そのレベルは相手を殺したいと思うほど。好きなものは『トムとジェリー』のトム。

車に爆弾度 ♥♥♥♥♥

命をかけて姉妹ゲンカ



アンナ・ウィリアムズ　20才

鉄拳2

A型
身長163cm　体重49kg

ニーナの妹。姉と同じ骨法と合気道のスペシャリスト。『トムとジェリー』のジェリーが好きというのが涙を誘う。

寝室に機関銃度 ♥♥♥♥♥

番外編▶大人になった美少女

『卒業』で登場する５人の女の子たちが『結婚』では25歳になって登場するぞ。左上が高校時代の顔、みんなどんな風に変わったのかな？　イラストはウエディングドレスだ。



高城麗子
社長秘書。趣味は乗馬にクルージングという、かなりのお嬢様。つきあうとプレゼントや豪華な食事でサイフが痛みそう。

新井聖美
男まさりの性格は大人になっても変らず。ショートにしたのがよく似合っている。会社では企画部に所属している。

志村まみ
25歳になっても子供っぽさはまだ残っている。ロマンチックなところでデートしたい。総務部に勤めている。

加藤美夏
髪型が変って印象が変っている健康的なデートを楽しみたい。誰からも好かれる彼女は人事部に所属している。

中本　静
まじめで学生時代成績優秀だった彼女と結婚するには知的な会話がポイントか。開発部に勤めている。

イラストブレイク by猫島 礼

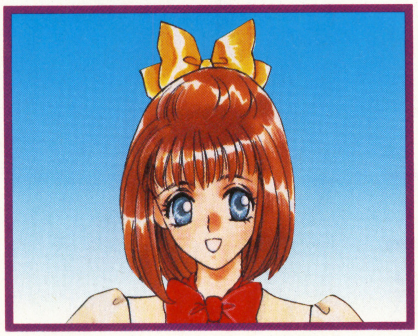


「脱衣麻雀の最高傑作」と言ってもいいこのソフト。麻雀できない人には、なかなかどうおもしろいのか教えづらいのだが、百聞は一見に如かずということで、ぜひ一度やって欲しい一本なのである。ただし、一人でプレイすることをお勧めする……どうしてかって？　やってもらえばわかるんだけど恥ずかしいんだ、これが……アニメを見ているみたいに、しゃべりまくってくれるのはいいんだけど、その可愛い声のキャラが脱いじゃうんだもん。後ろでお母さんが見てたら大変だぞー。とにかくいいゲームなので、この本を読んでなんとかエンディングを見て欲しい。

GameFan Variety

ゲームファンバラエティ

●ゲームファン読者のためのおもしろ情報満載●







ゲームファン読者に送る、様々な情報がつまった新コーナー。人気のアンジェリーク情報や、イベント取材からお待ちかねのプレゼントコーナー、カラーイラストコーナーまで、いろいろなコーナーを用意してあるぞ！

- ●アンジェリ倶楽部
- ●東京おもちゃショーレポート
- ●特別レポート
- ●読者プレゼント
- ●今村理恵インタビュー
- ●アトリエGFV

アンジェリ倶楽部

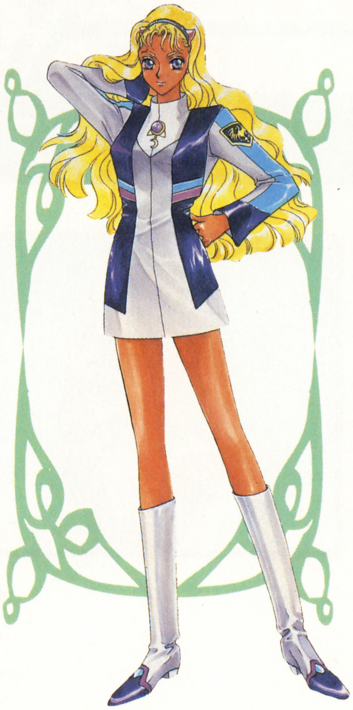
今回からめでたくアンジェリークのコーナーが始まることになりました。やったー、みんなヨロシクね!! ってわけで、このコーナーでは毎回アンジェリークの記事をビシバシ紹介していくゾ。今回はアンジェリークSPECIAL 2の特集だ！

アンジェリークSPECIAL2のキャラを大公開!

アンジェリークが女王に即位してまもなく、次元回廊の向こう側に２つの空間と球体があらわれた。それを２人の女王候補にあずけ、育成させるのが『アンジェリークＳＰＥＣＩＡＬ２』の目的。

２では主人公の性格を決定することができ、それによって主人公の話し方やほかの人物との会話が変わるようになった。気になる人にプレゼントもあげられるようになったのだ。それはそうと、いまアンジェリーカーが一番気になっていることといえば、２で登場する新キャラのことだよね。そこで今回は新キャラ特集を組んでみたぞ。





２人の女王候補生！

ライバル

▶主人公のライバルの女王候補。年齢は主人公より年下の16歳。両親が科学者で、幼い頃から王立研究員でエリート教育を受けて育ってきた天才少女。女子高生でありながら、王立研究員の研究生でもあるのだ。

主人公

◀主人公。名門女子高の２年生で、17歳。ごく普通の少女なのになぜか女王候補に選ばれてしまった。しかし球体の意思を感じとる素質はライバルと互角の実力を持っている。性格はプレーヤーが決定する。



●アンジェリーク

●ロザリア

アンジェリークSPECIAL

私とアンジェリークは2にも登場しますのよ

あらごきげんよう、私ロザリア・カタルヘナですわ。『アンジェリークＳＰＥＣＩＡＬ』で女王アンジェリークの補佐官を務めることになった私は、次回作でもちゃんと登場するのよ。私の有能補佐官ぶりを楽しみにしていらっしゃい。じゃね。



◀私が女王補佐官に就任した瞬間のシーンですわ。



●アンジェリーク 女王陛下

●ロザリア 補佐官

アンジェリークSPECIAL2

新しいキャラたちと恋に落ちる可能性も……

ここでは６人の新キャラを紹介するぞ。いままで一緒にランデブーする相手といえば当然９人の守護聖だったが、それに加えて今回はさらに３人の恋の対象者が増えたのだ。新たな恋の予感を漂わせているのは、右の３人の学芸館の教官たち。そのほかにも王立研究院の主任研究員と、商人が増えて計５人のナイスガイが増えたことになる。もちろん９人の守護聖たちとの恋愛イベントも楽しみなところだね。

主任研究員と占い師はパスハとサラの後任者。商人はプレゼントのイベントに関わってくるのではないかな？



学芸館教官

彼らは商人や占い師と同じように普通の人間であって守護聖ではない。しかし地位や名誉、能力や財産を兼ね備えたエリートなのだ。彼らは守護聖たちと同様球体を成長させる力を持っている。



PC-FXアニメフェスティバルに行ったぞ!

アンジェリークファン垂涎スペシャルトークショー！

６月22～23日に池袋で、ＮＥＣ主催展示会が開催された。22日には「アンジェリーク」スペシャルトークショーやコスプレ大会が催され盛り上がったのだ。



▲ここがアンジェリークのブース。右の方にはコスプレ大会に出場する人々が見えるぞ。



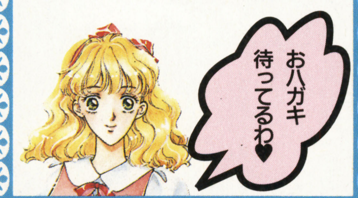
◀右がクラヴィス役の塩沢兼人で左がランディ役の林延年。

アンジェリーカーにとって今回のイベントの見どころはなんと言っても、クラヴィス役の塩沢兼人とランディ役の林延年をゲストに迎えた『アンジェリーク』スペシャルトークショー。場内は女性客が大半で、トークーショーの後半では２人が愛の告白シーンの台本を読み上げ、会場内はため息まじりのメロメロな雰囲気にひたっていたぞ。

おハガキ大募集!

今回から始まったこのコーナー。みんなのご意見やご感想が聞きたいので、おはがきを大募集するぞ。キャラの人気投票も取ってみたいので、キミの好きなキャラを教えてね。イラストなんかも熱烈大歓迎。

《あて先》〒100
東京都千代田区一ツ橋１-１-１
パレスサイドビル
毎日コミュニケーションズ
「GameFan」アンジェリ倶楽部係





'96東京おもちゃショーレポート

6月6日～9日まで幕張メッセで行なわれた'96東京おもちゃショー。一般公開日は8日～9日だった。ユーザーの反応を知りたいこともあり、あえて激混みの9日に取材を慣行した。その結果…、まあ読んで下さい！

「64」の出展はなかったものの見どころは満載！

あらゆる新作のおもちゃが一同に会して展示される、おもちゃショー。その中でも近年はいわゆるＴＶゲームソフトが幅をきかせている。ラジコン・人形・幼児玩具ｅｔｃ、と他のおもちゃも豊富に展示されはいるものの、おもちゃ屋さんの売り上げの50パーセント以上を占めるＴＶゲームソフトは、今年も展示場の半分以上の面積を占領していた。４日間行なわれたショーのうち、前半２日は業者向け・後半２日が一般公開とわけられている。通常、雑誌の取材なども業者向けの日に行ったほうが人も一般日よりも少なく、取材しやすい。今年は、ＴＶゲームのみの展示会が大々的に行なわれる予定もあり、盛り上がりに欠けるようだ、といわれていたおもちゃショー。そうした意味もあり、ユーザーの反応を見ようと一般公開日に取材に出かけてみた。盛り上がりが欠ける？と～んでもないっすヨ、おに～さん!!

会場は人、人、人……

会場についたのが午後２時頃、展示場の入口から場内を見下ろすと混んではいるものの、展示物が見られないほどでもなく、ちょっと安心、したのも束の間。実際に会場内に入るとそこはもう人人人、圧倒的に多いのがいわゆるオタク系。中にはコスプレをしている男女もチラホラしている。最近では、こういうショーに付きものという感じのコスプレ。中には数十万円使って衣装を作っている者もいるという。コスプレ専門の雑誌もあるくらいだし…。その熱気に圧倒されつつも、気を取りなおして展示しているであろう話題のソフトを見て回ることにした。







◀各ブースに立っているコンパニオンのオネ～さんたち。粒揃いのブースが多かった。ちょっと人数が少なめのような気もして残念。

SEGA ファイティングバイパーズ初見参！

ＴＶゲーム関係のメーカーでいちばんの占有面積を誇っていたのがセガ。そして今後発売予定の大作がプレイできるとあって、人の集まりかたも尋常ではなかった。

まずは「ナイツ」。あのソニックチームが制作したというアクションゲーム。マリオ64に対抗して作られたというだけあって、画面の綺麗さや空中を飛んでいるときの感覚は購入意欲をそそるに十分だった。そしてゲーセンで人気の「ファイティングバイパーズ」サターン版も初公開。まだまだ未完成のものだったが、ゲーセン版に遜色のない画面だった。実際に操作してみると、かなりプレイしやすく、まだまだ開発が進むことを考えると期待していい作品といえそうだった。

その他にも「バーチャファイターキッズ」「バーチャコップ２」など、話題ソフトが目白押しというセガ。そうそう「バーチャ３」のデモを流していたことも付け加えておこう。とにかく、ソニー・任天堂に負けまいとする勢いがいちばん感じられたブースだった。



◀「ファイティングバイパーズ」のところは、長蛇の列ができていた。





◀対マリオ64の秘密兵器である「ナイツ」もユーザーには好評だった。



▶セガのブースは混みかたもビッグだった。さすがハードメーカーだけのことはある。



◀ソニックに変わってナイツでソフト戦略を展開するセガでした。



CAPCOM ストリートファイターZERO2

３機種で発売が予定されている「ストＺＥＲＯⅡ」を大々的に展示していたカプコン。かなり完成に近い状態での展示だったらしい。このソフトを使ってのゲーム大会も催されていて、大盛況だった。まだまだ３Ｄ格闘ゲームには負けない、って感じで勢いが感じられたのでした！



◀コンシューマー版初登場の「ストZERO2」はユーザーの注目度もかなりのものだった。



▶「ストZERO2」をつかったゲーム大会も開催されていた。みんなツエ～のなんの。

NAMCO ワースタEX



◀PS版「ファミスタ」といえるのが「ワースタEX」。操作方法の変更に戸惑いがちかもね？

定番スポーツゲームを２本展示していたのがナムコ。ＰＳ版「ワースタＥＸ」と「スマッシュコート」がそれだ。とくに「ワースタＥＸ」の場合は、キャラのビジュアル変更、そして操作方法の大きな変更があり、ユーザーも興味深々といったところだ。そして、発売して数か月たっているにもかかわらず「鉄拳２」にもたくさんのユーザーが集まってプレイしていた。



▲「ファミリーテニス」ＰＳ版である「スマッシュコート」もかなりのデキ。ちなみに僕は買います！

SNK サムライスピリッツ武士道烈伝

ネオジオＣＤいちばんの期待作「サムライスピリッツ武士道烈伝」を展示していたのがエスエヌケイ。大ヒット格闘ゲームのキャラを使ったネオジオＣＤ初のＲＰＧということでユーザーの期待度もかなりのもの。ちなみにサターン・ＰＳでも発売する予定がある。どの機種が売れるか？



◀いわゆるマニアが集まるブースといえるエスエヌケイ。今回も例に漏れず、といったところだ。



◀RPG版の「サムライスピリッツ」が展示。ナコルルの声はあのチバレイだってさ。よかったね。

HUDSON

セガブース内に展示されていたサードパーティの２つの話題作。どちらもメーカーはハドソン。「サクラ大戦」は春から秋へと発売が延びてしまったソフトだが、デキはよさそう。そして10人対戦が可能な「サターンボンバーマン」も楽しそうだった。ＰＳソフトは出さないの？ハドソン！



◀この秋サターンでの超話題作「サクラ大戦」。ミュージカルSLGらしい。



◀ついにサターンに登場したのが「サターンボンバーマン」だ。10人対戦がウリ。

COMPILE

「ぷよぷよ」シリーズでいっきに人気メーカーにのしあがったコンパイル。ソフトの展示はもちろんだけど、ここでは、声優さんを使ったトークショーがいちばん目立っていた。ＣＤ発売のお知らせや声優さんのコンサート告知に熱狂しているユーザーがワンサカ。「ぷよぷよ」ワールドを多方面へと拡げているコンパイルの勢いが感じられた。個人的には、シンプルなゲーム内容が楽しいソフトってイメージなんだけどね。



▲ステージでは声優さんたちによるトークショーが行なわれていて、ユーザーは熱狂状態。何というか…？

TAITO

ちょっとジミメ、という感じがしたのがタイトーのブース。超目玉といえるソフトがなく、ハデはステージがなかったせいもあるだろうけど、質で勝負、って感じがして僕は好感が持てた。「チェイスＨＱプラスＳ．Ｃ．Ｉ．」というカップリングソフトが展示されていて、若干大人のユーザーが足を止めていたのが印象的だった。老舗メーカーの貫禄ってところでしょうか？



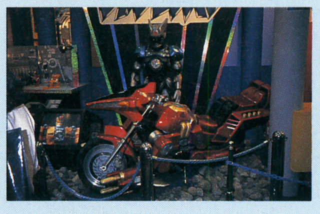


◀大人の雰囲気？って感じだったタイトーブースではカップリングソフトを展示していた。

心がなごんだ玩具&オネーさん見物

ゲーム好きの連中でごったがえしていたゲームソフト関連のブースに嫌気がさして、他の玩具メーカーのブースを回ってみると見ている人は小さい子供連れの父母や、家族づれの人たち。なんか普通の人を見たって感じでホッとしたのでした。





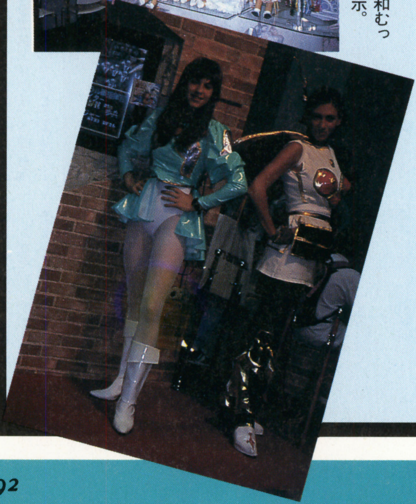
◀ＴＶキャラのマシンが原寸で展示。子供が注目だ!!



◀家族連れの人たちがのんびり見物していた。



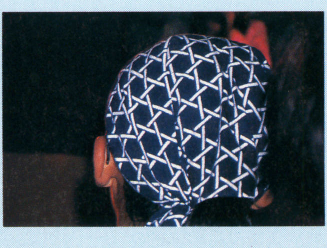
◀見るだけでも心が和むって雰囲気の玩具が展示。



頼むから、ジャマするなー!!

声優さんのライブを写真に撮ろうとした瞬間、いきなり腕を引っ張られて唖然。横を見ると僕を押し退けて声優に手を振るヤツの姿が。２〜３度こういう目に会って、怒りも頂点！　って感じ。

見えないぞ！



お〜い



声優公募CD発売 「センチメンタルグラフティ」「ボイスチャレンジャー」制作発表会

去る7月3日、東京・新高輪プリンスホテルで、ＮＥＣインターチャネルから来年発売される、セガ・サターン用ゲームソフト「センチメンタルグラフティ」およびそれと連動する声優公募企画「ボイスチャレンジャー」の制作発表会が行われた。

現在、空前の声優ブームとなっており、声優を志す若い人たちにゲーム出演・声優デビューのチャンスを与える新しい試みとして注目される。



ボイスチャレンジャー

「ボイスチャレンジャー」はまず、8月21日の「卒業」アテレコＣＤの発売でスタートする。これは声優入門書、台本、お手本ＣＤ、アテレコＣＤ（特定のキャラの声だけが無声化されている）がセットになっている。

これで声の演技を練習し、自分の声のテープを事務局に送るのだ。テープ書類での選考を経てオーディションが行われ、残りの６人のヒロイン役が決定する。だれでも公平にチャンスが与えられているのだ。

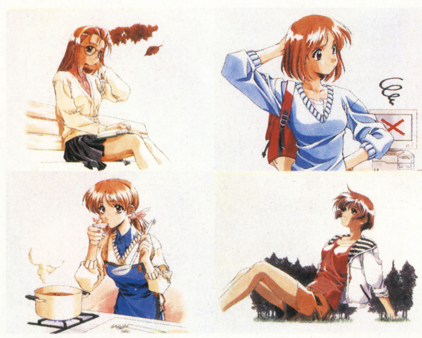
ボイスチャレンジャー発売予定

8月21日
第１弾　「卒業」（オーディションテキスト）
9月21日
第２弾　「卒業Ⅱ」（オーディションテキスト）
10月21日
第３弾　「お嬢様捜査網」
11月21日
第４弾　「誕生」
12月21日
第５弾
「センチメンタル・グラフティ」

センチメンタルグラフティ

プレイヤーは高校３年。幼いころから全国各地で転校をくりかえしてきた。ある日「会いたい」という差し出し人のわからない手紙が届く。主人公がかつて転校先で知り合った12人の魅力的な女の子のだれかなのだろうか？

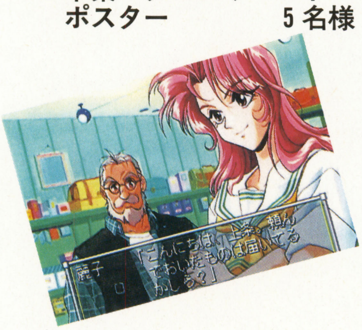
このゲームではプレイヤーが全国を旅しながらヒロインたちとの思い出をつくっていくのだ。女の子の声は（各地の方言を話すそうだ）12人のうち６人はすでにオーディションで決定した若手声優６人（写真上）が担当し、残り６人は「ボイスチャレンジャー」によって選ぶ。デビュー後は、もちろんラジオ・ＣＤドラマへの出演もあり得る。


▲全国各地の個性的なヒロインたち。演じるのはあなたかもしれない。

Game Fan VOL.2 読者プレゼント

――112ページのアンケートハガキに欲しいプレゼントの名前を書いて今すぐポストへ。住所・氏名・年齢など必要項目も忘れずに。――

1
M２提供
卒業～クロスワールド～ポスター　5名様



2
ソニー・コンピュータエンタテインメント提供
PSソフト「Rap la MuuMuu」5名様



3
セガエンタープライゼス提供
ペンギンパラダイスぬいぐるみ　5名様



4
エルフ提供
「野々村病院の人々」ポスター



5
BMGビクター提供
「激烈パチンカーズ」パッキーカード　5名様



6
NECインターチャンネル提供
ＳＳソフト「誕生Ｓ」3名様



7
毎日コミュニケーションズ提供
ゲーム攻略本　100名様
（１ページの広告参照）





PROFILE

いまむら・りえ
S53.7.25生まれ
身長153cm・体重38kg
B80　W58　H80
血液型　O
特技　日本舞踊
デビュー以来ＣＭ出演多数。
今年２月に公開された楳図かずお原作の映画「洗礼」で主演。
写真集　「キキイッパツ」（ぶんか社）
ビデオ　「見つめてあげる」（ＰＩＣＯ）
「ファイナルビューティ」（竹書房）

撮影　会田定広
スタイリスト　馬場喜子（ＣＲＥＡＴＥ　ＥＳＳＥ）
ヘアメイク　小代智美（ＣＲＥＡＴＥ　ＥＳＳＥ）
布バック協力　ＳＥＴ－ＴＷＯ　03－3555－0664
バックドロップ協力　ＳＥＴ－ＴＷＯ　03－3555－0664
衣裳協力
・服　フレンチ・コネクション　03－5411－2811
・アクセサリー　イオリ　03－3470－2588
・靴　「ディップトップ」　03－3462－1169





R I E I M A M U R A



「永遠の美少女編」ということで、表紙モデルもまさにタイトルにふさわしい女の子に登場してもらいました。大きな、吸い込まれてしまいそうな瞳が印象的な今村理恵ちゃんです。

——ゲーム雑誌なんでお約束の質問なんだけど、どんなゲームが好き？
理恵　「マリオのシリーズとか好きですね。あとぷよぷよも大好きです。ニンテンドウ64も買うつもりなんですよ。」
——ほかに最近凝っていることはある？
理恵　「ツメにマニキュアをキレイにぬることと！　ネイルサロンにも通いたいって思ってるんです。」
——……。じゃあ仕事の話を聞こうか。学校と仕事の両立は大変だと思うんだけど、芸能界に入って良かったと思う？
理恵　「あまり、大変だとか、つらいとかは思わないですね……。撮影で外国に行けたりもしますし、いろんな人たちに会えて刺激がいっぱいで楽しいことの方が多いです。」
——これからの目標を聞かせて。
理恵　「そうですね……やっぱり仕事では女優の仕事をメインにやっていきたいですね。特に映画はこれからもどんどん出たいと思っています。普通の女の子じゃない、ちょっと謎のある役ができたらいいですね。それから……プライベートでは早く結婚すること（笑）」

授業のあと撮影にかけつけてくれた理恵ちゃんは、疲れているそぶりもなく、実にいい表情をたくさん作ってくれました。誌面ではそのすべてをお見せできないのが残念。まだあどけない小学生のように見えたかと思えば突然大人の女の表情を見せる、そんな年齢不詳な魅力を彼女は持っています。「早く結婚したい」なんて言わないでいつまでも、そう、「永遠の美少女」であってほしいものです。（D）

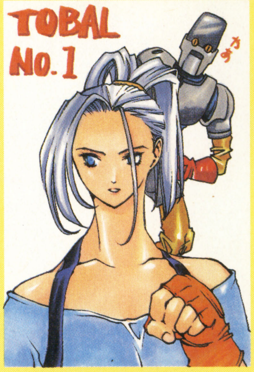
みんなの
カラーイラスト
大発表っっ！

アトリエGFV

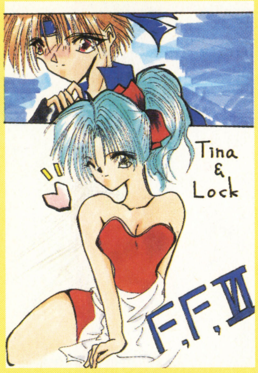
GameFanVol.1で募集した、読者のカラーイラストコーナー。
これからも、みんなの力作を待っているのでどんどん送ってね。



◀アンジェリークのためにゲーム機買った女の子ってかなり多いみたい。（三重県・松藤景雪）



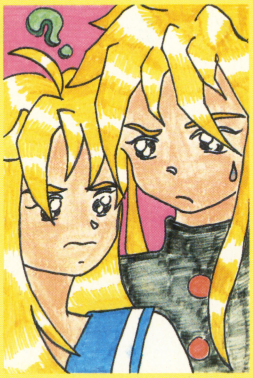
◀トバルも気になるけど、オマケのデモ版も気になるなぁー。（山形県・週末の怪人）



◀F.F.Ⅵはおもしろかった。Ⅶがどうなるのか楽しみだね。（奈良県・桜彼月）



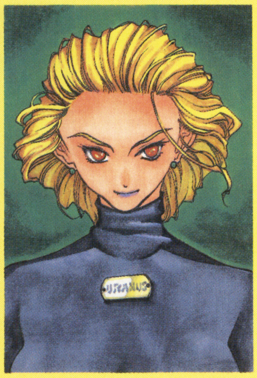
◀今回から、アンジェリークの専用コーナー、アンジェリ倶楽部もスタートしたよ。（静岡県・SHO）



◀コレは、アレだな。ときメモの規制で発表できない人だな（笑）。（広島県・カズミ）



◀書き込みシートって、予想外に人気だったんだ。（神奈川県・12）



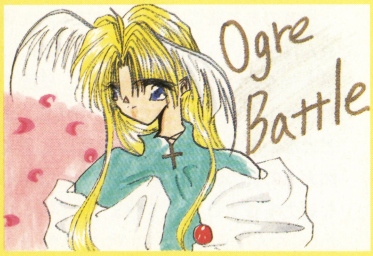
◀これって、闘神伝2のボスだっけ？（山形県・週末の怪人）



◀仕事場の近所、ツインスターってとこでもよくコスパやってるよ。（兵庫県・よしかーひろみ）



◀なるほど、くららが最初で、今度やりたいのが詩織なんだね。（兵庫県・よしかーひろみ）



◀移植版のオウガバトルは、どんなふうになるのか楽しみだね。（奈良県・桜彼月）

◆アトリエGFV応募のきまり◆

このコーナーを担当する江口です。その昔は、月刊ＰＣエンジンっつう雑誌で似たような遊楽画廊ってコーナーをやってました（笑）。いやあ、久々のカラーイラストコーナー担当なんて、カンが戻るまでしばらくかかりそう。応募する人は、ハガキサイズの紙にカラーで、ゲームに関するイラストを描いて送ってね。常に募集しているのでしめきりは特にない。力作を待ってるよ。

●しめきり
特になし（常時募集）
《あて先》
〒100
東京都千代田区一ツ橋1-1-1
パレスサイドビル
毎日コミュニケーションズ
GameFan編集部
アトリエGFV係

ゲームファンランド
GameFan LAND

座談会から実用シートまで、ゲームユーザーに役立つ情報、お楽しみがギッシリ！

読者のお手紙 大発表 アンケートハガキ

創刊したばっかりの本誌に、貴重なご意見ありがとう！　みんなの意見を参考にして、これからもどんどんおもしろい本を作っていくから楽しみにしててね！

■Game Fan 創刊号の読者アンケート、そして読者からのお便りがたくさん届いたので、このコーナーで紹介して行くぞ。これからも、みんなの意見を参考に、どんどんいい本にして行く予定なので、ご意見、ご希望があったらどんどんこのコーナー宛に送ってね。またイラストや４コママンガも大歓迎だよ。

Game Fan こんな雑誌が欲しかったという感じです。これまでのゲーム雑誌は男の人（子）向けであまり買う気がしなかったけど、ゲームファンはちゃんと女性のことを考えていると思いました。これからも女性にも楽しめる雑誌作りをして欲しいです。（女性向けのゲームもふえて欲しい）
（青森県・秋元有美子）
●今回は美少女ゲームというジャンルだったんで、ちょっと男の子向きになっちゃったかな？　女性ユーザーも増えているんで、女性向きのもできるだけ取り扱うように頑張るからね。

Game Fan 『アンジェリークSpecial』がよかったっス！　あと今度３ＤＯの『王国のグランシェフ』紹介して下さい。あ、コスプレの写真送っても可ですか（笑）　これからも買いますんでがんばって下さいね。
（東京都　新川ゆき子）
●コスプレの写真、全然オッケーです（笑）。待ってます。

Game Fan カタログ的なつくりでまんべんなく多くの作品を紹介しているので、現在どんなゲームが出ているのか知るにはピッタリですね。ゲーム以外の情報はないのでとにかくゲームの情報を知りたいという読者にはちょうどいいと思います。まだ最初なので読者コーナーがありませんでしたが、楽しい交流の場が出来るといいですね。
（北海道・吉田雄平）
●各コーナーの募集も爆裂受付中。ここも、どんどんおもしろいコーナーにして行くので、期待しててくださいね。

Game Fan ジャンル別もＲＰＧは見るが、ＳＬＧは知らないのでとにかく買ってみた。残念ながら私には読むしか仕方ない記事が多かったが分かりやすくて見やすくて丁寧な作りで良かったと思う。ただとかく偏りがちになるかも知れないので、ジャンルによっては見向きもされないということがないといいなとも思う。個人的にはマイナーＲＰＧ派なので、その辺を詳しく書いて出してくれると嬉しいが、出版社がつぶれても困るので一応お願いだけに…。とにかく頑張って続けて欲しい。実用シートは実にいいと思う。
（滋賀県・村田万理）
●Ｖｏｌ．１の実用シート、思ってた以上に大人気だったなー。原稿を書かなくていいから、一見作るの楽そうに見えるけど、そのゲームを熟知してないと、シートの項目が思い浮かばないので結構大変。あと、Ｍａｃでデザインする

ので、表組を作るのも実は苦労するのだ。今回も少し付いているので良かったら使ってね。また、こんなゲームのこんなシートが欲しい、っていう意見があったら、ジャンジャン送ってね。なるべく、みんなの期待に添えるシートを付けていくから。

Game Fan ゲームの紹介内容、ゲーム写真、コメント欄など各細部においてまでよくできている本と思います。内容は順序立てがとてもよく、随所にあるゲーム画面は内容をとてもとても分かりやすくし、右下のワンポイント攻略欄はたいへん役立ちおもしろかったです。一つ難を言えば、これから発売される注目ゲームの紹介と、カードゲーム（特に麻雀）・スポーツゲーム（特にアメフト・野球）をもう少し多く取り上げて欲しかったです。しかしながら、内容、写真、価格等において、たいへんよくできていて、掲載ゲームにおいては興味を持ち、いい本を買ったと満足しております。これからも取材、攻略にとお忙しいとは思いますが、今後もこのような本を出版されることを期待しております。（香川県・中原俊二）

●これからも良い本をめざして、内容を充実させて行きますので期待していてください。今月の野球ゲーム特集はどうでしたか？

Game Fan 『プリメⅡ』と『アンジェリーク』が私は好きなんです……。アンジェリークはSFC版のをやっていましたが、あれは単に女の子のロマンチック心をくすぐるものではなくて、セリフのキザさにトリ肌たてながら爆笑して楽しむのがホントだと思っています……。でもなかなか自分のすきなもの以外シミュレーションゲームって知らなかったので、こういう風に特集してくださるとたいへんありがたいですね。これからもNewGameをいろいろ教えてください。サターンのアンジェリーク欲しいです！　ずーっと欲しいのに売ってないのです……。（千葉県・原田恵美）

●今度は、アンジェリーク２が発売。また、トリ肌立つようなセリフが楽しめるんじゃないかな？　アンジェリ倶楽部のページで紹介しているので、読んで見てね。

Game Fan 大好きなときメモ・プリメ２・卒業Ⅱが入っていたのでうれしくなってついつ買っちゃいましたが正解だったと思います。これから購入する予定のアンジェリークの予習もできてよかったと思います。どうでもいいけどプリメ２の女王になる方法って一体!?　気品最高値まで上げて色気だって700はあったのにどうして将軍なのでしょう？　評価が高すぎたのでしょうか。「Game fan LAND」のイラストコラムコーナーとてもよかったです。（私も紐緒様が一番！　なのですよ）もっとページ数増やしてくださるとうれしいです。それではこれからも楽しいゲーム紙をお願いします。がんばってくださいね。ちなみに私も外井氏ＯＫです。
（長崎県・福田百希）

●紐緒さんはいいと思うなー。だんだん変わってくるのがよくわかるし一番楽しい(笑)。でも、外井さんもＯＫなのかぁ。うちの女の子にも人気あるけどね(笑)。

Game Fan Game Fan　Vol.1とても楽しく読ませていただきました。これからもマニアックな路線に走らず今のままの雑誌作りをして下さい。
（愛知県・中神伸介）

●う〜ん。今回は、ちょーっとマニアックだったかなぁ？　まあ、いろいろなパターンで出していく予定なので、これからも見捨てないで長い目で見てやってくださいね。

Game Fan Game Fanの一番の欠点は同じジャンルになるまでの間が長いことだと思う。しかし、本の大きさといい、詳しい説明といい、その欠点をおぎなうには十分である。また、写真の多用さとキレイなカラー印刷、また紅一点の女優さんも読者にとってとても良い印象を与えていると思う。１つわがままを言いたければ、機体(Hard)のSFCやらPS，3DOなどの説明も詳しくして欲しい。知識の乏しい小学生や中学生にとってはちょっと分かりづらい。（東京都・岡本悠里）

●今回から、GAME INDEXのページに機種のマークの説明を入れてみました。少しはわかりやすくなったんじゃないかな？　と思ってますが、どんなもんでしょうか？　これからも、なるべくわかりやすい誌面を目指して作って行きたいと思ってます。

Game Fan 表紙の、水野真紀似のねーちゃんと武＆ブライアンの取り合わせは何なんだと思いましたが、このような装丁で６８０円というのは安くていいと思います。内容で一番よかったのはイラストコラム、その次は実用チェックシートでした。
（山形県・川崎健一）

●あの表紙、最初の企画案のときには、「セーラー服のアイドルを馬に乗せて撮影」(by 編集長）という、ちょっとめまいがしそうなアイディアも出てたんだ。本誌の内容が一発でわかる（笑）という画期的なアイディアだったけど、諸般の事情で中止になりました(笑)。まあ、実現したらゲーム雑誌史上類を見ない、インパクトのある表紙になったんじゃないかな？　ブライアンとアイドルってのは、その名残の組み合わせ。それにしても、ブライアン、この後どうなるのかなー。

Game Fan アンジェリークの記事が載っていたのでこの本を買いました。で、それのキャラクター紹介の所を読んだところ、ジュリアスとマルセルがひどい書かれようでした。悲しかったです(笑)。それを書かれた人はこの２人のキャラが嫌いなんですか？　教えてください。男の人にとってこのゲームはクソゲーなんですか？　女の私にとっては『ときメモ』はおもしろいと思います。プレイするとオヤジ化します(笑）。
（神奈川県・佐藤奈美子）

●ジュリアスとマルセルが嫌いっつーことは無いと思うけどなー。男にとってクソゲーいうわけじゃないと思うけど、男性プレイヤーはすご

く少ないんじゃないかな？　やっぱり男を落とす(笑）っていうのが、男性のプレイ衝動を動かさないのでは？　一部プレイしている人もいるみたいだけどね。女性ときメモプレイヤーっていうのはかなりいるんだけどねぇ。

Game Fan **アンジェリーク、うーん私は男だけど結構興味あるなぁ。(ロザリアに●オイオイ）でも１回ぐらいはやってみたい。(大分県・若林　博)**

●上のハガキを読んでいたら、こういう男性もいたぞ。興味のある人もいるんだよね。

Game Fan **我が家にはテレビが２台あります。ダンナ様は『ときめきメモリアル』やってます。私は『アンジェリークSpecial』を２人ならんでやってます。結婚して５年たつ２人ですが子どももなく猫を飼いゲーム三昧の毎日。なんか恥ずかしいです……。**
(東京都・柏木成子)

●いや、なかなか気のあったご夫婦じゃないですか。お互い、ゲーム中のキャラにヤキモチ焼いたりしません？

Game Fan **読者コーナーのイラストや攻略を10ページくらい載せて欲しいです。文通相手の紹介コーナーや同人誌のサークルのコーナーも作って下さい。かなり無理な意見ばかり書いているような気がしますが、それだけこの本が気に入りました。よろしく！**
(奈良県・辰巳健太郎)

●読者コーナーも、どんどん充実させて行きたいな。まだ投稿が少ないけど、これからどんどん増やしていくつもりなので、各コーナー宛の投稿をどんどん送ってね。

Game Fan **環境SLG(都市作り）や歴史SLG、育成SLGやボードタイプの戦略SLGと、まあ主なソフトは以上のジャンルに分類できると思いますが、数年前DOS版で発売された『ブレインズ』のような、体験SLGというべきジャンル(フライトシミュレーターも含む）が、あまりないと思います。体験SLGも環境SLGに分類できるのでしょうか。もっと個性的なゲームがあってもいい気がします。**
(神奈川県・高野一人)

●最近は、一口にシミュレーションゲームと言っても、本当にいろいろなジャンルに細分化されて来ているからなー。(シミュレーション以外もそうだけどね）まだ、海外ゲームにはかなわないけど、少しずつ日本でも個性的なゲームが出てきているんじゃないかな？

Game Fan **会社の同僚は最近夕方５時の終業とともに帰宅してしまいます。その理由とはスーパーファミコンの『ステイブルスター～厩舎物語』をするためです。このソフトを買ってから、その同僚は厩舎物語をすることに病みつきになり、一晩中しているそうです。私もこの厩舎物語は大好きでよくプレイしていますが、仕事を打ち切ってまでプレイするところまで来ていません。その同僚を尊敬しています。(大阪府・田端康允)**

●ハマるゲームに出会うと、こういう状態になっちゃうんだよね。これが進化すると、今度は有休を使うようになる(笑）。会社を休んでゲーム三昧っていうのも、またゲームの楽しみ方の一つかな？

Game Fan **ハードとしてMac，SFCを持っていますが、いろんな雑誌のプレゼントの景品をみてるとCD－ROMが多いように見受けられます。(特にSS，PS)その為になかなかプレゼントの応募がしづらいです。パソコンソフトもあると思いますがどうもWindows95が目に付きます。もう少しMacも出して欲しいと思います。近くにパソコンショップがないのでそう思うのかも……。P.S.ダビスタ96にはまってて、なかなか最強馬が作れません。どうしたらいいのでしょうか。**
(埼玉県・鈴木治吉)

Game Fan **プレイステーションを買おうかと家族で話しているので１番を選びましたがMac用のプレゼントも出していただけると嬉しいです。**
(東京都・有馬あきこ)

●これからも、なるべくいろいろな機種のプレゼントを揃えて行くつもり。Macのソフトもなるべく用意したいと思っているので待っててね。それと、鈴木さんのダビスタ最強馬は、やっぱり血統を研究して爆発するような配合で生産、その馬に合った調教をするのがいいんじゃないかな？

Game Fan **もっと『ときメモ』の特集して欲しいと思います。少しずつ声優も載せていったらいいと思います。**
(静岡県・三村祐輔)

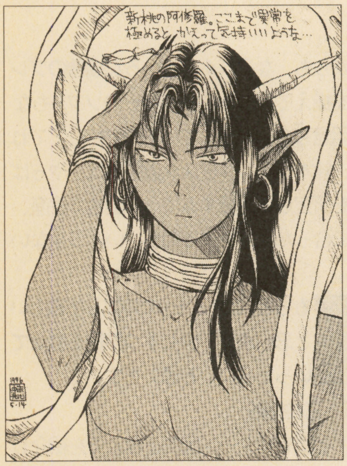
今月は、巻頭でサターン版のときメモを紹介しているぞ。プレステ版より、全然遊びやすくなったサターン版のときメモ。もうプレイしてみたかな？

Game Fan **「どきどきチェックシート」つけていただきうれしいです。ポスターなどの付録はつくのでしょうか？　Game Fan LANDもどうぞ充実させてください。**
(静岡県・菊地ふみ)

●今回は、「ギャルズパニックＳＳ」の水着ポスターが付いたぞ。今後も、いろいろ考えているんで楽しみにしてね。

モノクロイラストコーナー（正式タイトル考案中）

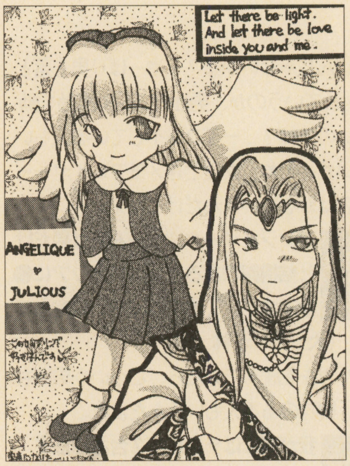
読者のイラストコーナーのモノクロバージョン。このコーナーの正式タイトルは、まだいいのが思いつかなかったので、ちょっと考え中なのだ。こんなタイトルがいいんじゃないか？　ってのがあったら送って来てね。次号では正式タイトルを付けるから。



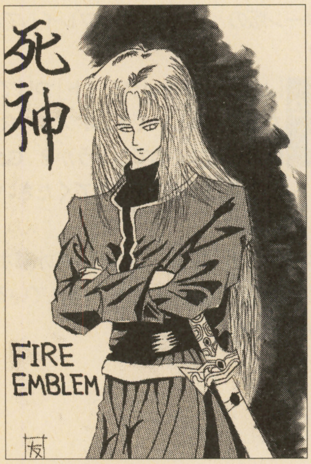
●桃伝の阿修羅。まあああの恰好は彼にとっては普通なのでは？（三重県・赤心沖光）



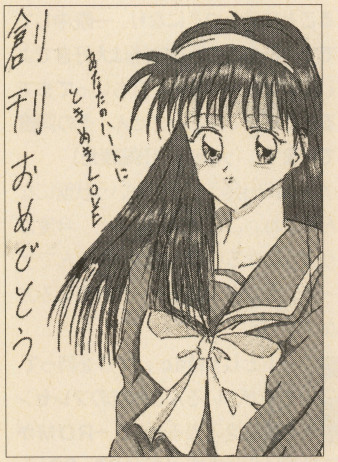
●ウィザーズも女の子に大人気なんだよな。（兵庫県・四元麻友）



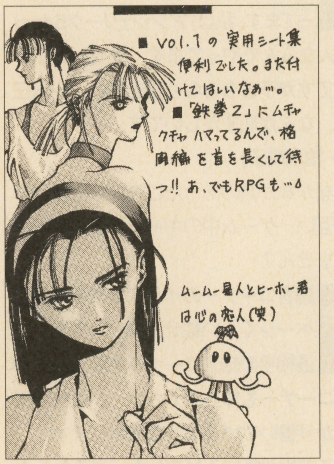
●カラーイラストの方は、96ページに載ってるよ。（三重県・松藤景雪）



●会社でもエムブレムにハマッていたヤツがいたよ。（三重県・藤田友裕）



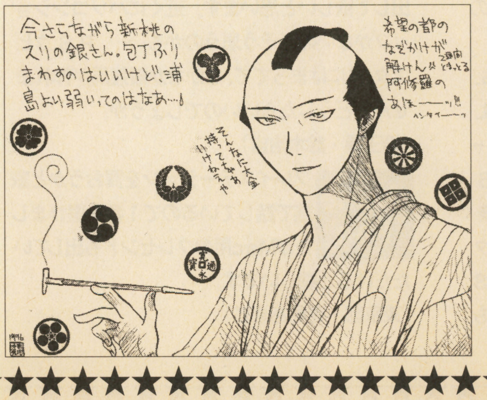
●ときメモの詩織。うちの女性陣には人気なかったなー、この娘。（神奈川県・蒼き閃光鷹）



●今回の実用シート集は3種類だけど、今後もいろいろ付けて行くからね。（山形県・週末の怪人）



●やっぱり、女の子はこういう言葉を聞きたいんだろうなぁ。（山口県・カミーユ☆）



●夢見草は桜、つまり花咲か村で桜を、つばくらめは飛燕、つまりひえん仙人のところに行って黄金の物を持ってくれば……。（三重県・赤心沖光）

みんなもどんどん送ってね！

GameFan LAND

読者投稿大募集

ゲームに関するお便り、投稿、攻略法、イラストなど、なんでも大募集っっ!

①GFトーク

フリートークのノリで送ってもらうお便りコーナー。アンケートハガキの空いているところに書いてもOKだ。ゲームに関するおもしろい話題、プレイした感想、そして、ゲームには関係ないけど身近に起こったおもしろい話などなど。もちろん、本誌に関するご意見、ご希望なども大歓迎。

とにかく、気軽に参加して欲しい、読者とGFを結ぶための大切なコーナー。いろいろなお便りを、楽しみに待っているからね。

②アトリエGFV モノクロイラスト

ゲーム関係のイラストを送ってもらうコーナー。カラーイラストはアトリエGFVに、モノクロイラストは左のまだタイトルが決まっていないページに掲載。イラストはハガキサイズの紙に、モノクロはペンなどで、カラーはカラーの画材で描いて送って欲しい。ただし、カラーの場合、蛍光色はそのまま印刷で色が出ないので、あまり使わないほうがいいぞ。また、描いたイラストを封筒に入れて送ってくるのもOK。他のコーナーと一緒の場合は、送り先に各コーナー名を書いてね。

③僕の、私の 攻略自慢

キミが発見したワンポイント攻略を紹介するコーナーだ。

今回も少しハガキが来ていたんだけど、検証する時間がなかったので、次回から本格的にこのコーナーを始動させて行こうと思っている。

こういう風にプレイすればラクにパラメータが上がる、こんなところに隠しキャラがいる。こんなパスワードで強い馬が登場する……などなど、キミが編み出した必殺の攻略方法を教えて欲しい。

④マイナーゲームに 愛の手を

毎月毎月これだけたくさんのゲームが出てくると、雑誌でもあんまり取り上げてくれない、あぶれたゲームっていうのが必ず出てくる。ユーザーの懐具合だって、限られてくるし、そうなると、どうしてもプレイするのは誌面露出度、知名度の高いゲームっていうことになっちゃう。

そういうゲーム以外にもいいゲームはあるはず。埋もれた傑作ソフトは、まだまだたくさん存在する。マイナーだけど、これはオススメだ!っていうゲームを紹介してくれ!

⑤そのほか投稿 なんでもOK!

アンケートのハガキによると、コスプレの写真を送ってもいいですか？　ってのがあったけど、いいです。じゃんじゃん送っちゃってください(笑)。また、こんなコーナーがあったらいいな、こういうコーナーを作ってくれっていうハガキも待ってます。

今回は、お便りコーナーがメインだったけど、少しずついろいろなコーナーを増やして行きたいと思っているので、キミたちのおもしろいハガキをどんどん送ってね。待ってるからね〜。

掲載された人には、Game Fanオリジナルグッズをプレゼントする予定。将来的には、ポイント制にして何か豪華な賞品をプレゼントしたいと思っている。応募の締切りは、一応9月の末日の消印有効。次号の進行によっては、ちょっと遅れても間に合うかも。なるべく締切りまでに送ってね。

あて先はこちら

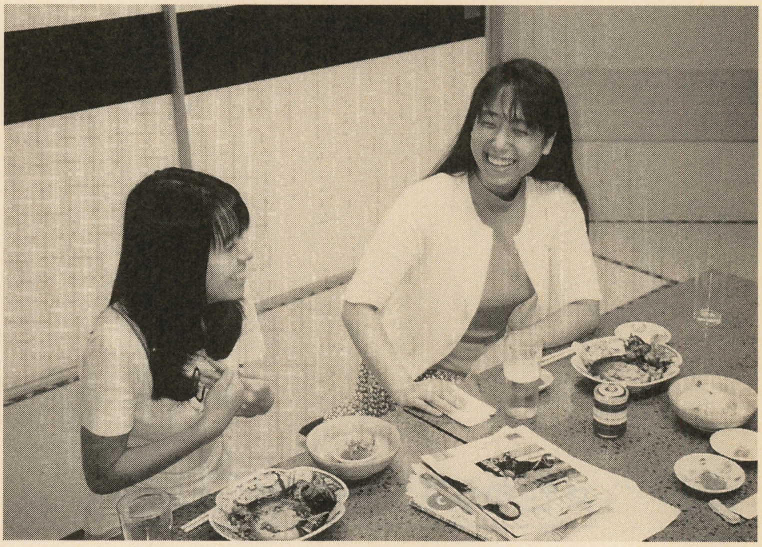
〒100
東京都千代田区一ツ橋
1-1-1
パレスサイドビル
毎日コミュニケーションズ
GameFan編集部
GameFanLAND係

美少女ゲーム座談会

女性から見た美少女ゲーム

江口　美少女ゲーム座談会なんですけど、まず、今一番旬なときメモから意見をお願いします。いつもは、みんなときメモは手もつながなくて健全だって言ってたけど、フォークダンスがあるよ。
山本　自分から手を握るために動く選択肢がないから、健全って言うか……。
秋山　映像で出てないからね。そういうのに気づかないくらいゲームに熱中してるよね。
猫島　それ、ギャルゲー初めてだからじゃない？
秋山　あ、それじゃ脱ぐヤツの方が大半なの？
江口　うん、たいてい美少女ものって脱ぐよね。一応ときメモも、サービスカットっぽいグラフィックはあるじゃない？　鏡さんとかね。
猫島　あと、優美のプロレス。
山本　見えそうで見えない。
江口　清川さんの花壇もある。
山本　あれも、ワーオって思っちゃう。
秋山　でも男の子の顔って絶対出てこないよね。ほかのもそうなの？
江口　主人公の顔出さないのって多いよね。
山本　感情移入できるためかな？
江口　主人公は、あくまでプレーヤーだから。パソコンの美少女物も主人公って出ないの多いよ。
山本　ええ、胸から上、絶対出ないです。
猫島　だって見たくないもん。(笑)
江口　ときメモってあの健全さが受けたのかな。
猫島　エロゲーだと買う人限られちゃうから。
秋山　ほらあったじゃないですかハガキに、ゲーム機2台あって夫はときメモやって、妻はアンジェリークをやるって。そういう状況で、となりで夫が脱ぎ脱ぎやってるっていうのはねえ。ちょっと離婚考えちゃうよ。「私の夫はこんなのだったのね」って。ところで、ほかの美少女ゲームの寿命は長いんですか？
猫島　プリメとか？
江口　プリメとか卒業シリーズとかは長いんじゃないかな。ときメモは、そのうち絶対2が出ると思うけど。今までのキャラは、やっぱり出ないだろうな。そのへんユーザーはどう思うのかな？
山本　また新しいキャラ付け足されたりするんじゃないですか？
江口　総とっ替えでしょう、ときメモの場合は。だって留年することになるからねぇ。
秋山　じゃあ、例えば詩織が大学行ったりしたら大学バージョンとか？
山本　高校生だからいいんじゃないのかな。
猫島　大学で手つないでもねえ。
秋山　いや、わかんないよ。大学バージョンにしたら、今度はちょっとお色気で(笑)。
猫島　子供のユーザー、いなくなっちゃうからねぇ。
秋山　大人は見たいけど、子どもは見れないね。じゃあ、総入れ替えバージョンでやるしかないんだろうね。
江口　朝日奈は留年してそう。
秋山　鏡さんも留年してるかも。
江口　鏡さんは、留年するなら学校やめてモデルになってる。
秋山　朝日奈は就職先もない。プー生活エンジョイしてるかも。
江口　ときメモで好きなキャラ嫌いなキャラは？
秋山　あたしは嫌いなのは、おもしろみがないから、虹野さんと如月さん。
山本　実際にいたらいい娘じゃない。
秋山　実際にいたらね。でもゲーム進めてても、この子はこういう性格だから、これ以上のことはどうせしないだろうって思っちゃう。せいぜいお弁当作ってくれたら終わりかってね。
山本　えー、そうかなー？　なんてかわいい娘なんだ、ガバッて感じ(笑)。
秋山　好きなキャラは、古式さんと意外に鏡さんのタカビーなところがいい。
山本　鏡さんも弟とか多くて、弟が風邪ひいちゃったのって帰っちゃったりするとキュンてなる。
秋山　なんだ、いいヤツなんじゃんってね。あと第一回目でときメモがどういうゲームか知らずに落としたのが清川さんだから、清川さんが好き。毎朝50kmのロードワークだし。

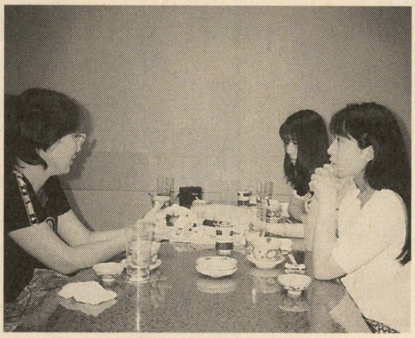




山本　猫島さんはどうですか？
秋山　いい娘嫌いだし(笑)。
猫島　いい娘嫌いだし。あの髪の毛紫色の。
山本　ワンダホーっていう。
猫島　そうそう、あんなしゃべり方するヤツいねーだろーって。朝日奈さんと片桐さん似てない？
山本　でも、ああ見えて片桐さん結構地味だよ。
秋山　でも、結構調子いいとこない？
江口　山本さんは？　伊集院？
秋山　伊集院の正体を知っちゃった後の伊集院も好きだよね？
山本　あ、伊集院の正体を知っちゃったら、ちょっとシューって感じ。だから最初から女の子として好きなのだったら、やっぱ紐緒さんかな。
秋山　猫島さんは、好きな娘は。
猫島　好きな人いない。
秋山　やっぱ脱がなきゃダメだ。
猫島　情報教えてくれる人の妹だっけ。
秋山　優美？　あー意外！　私、ああいうのは猫島さんだめかと思ってた。
猫島　なんか、こび売ってなくてナチュラルなところが。わがままじゃなさそうだし。
江口　えっ、わがままそうだけどなアイツ。
猫島　だから考えがあってのわがままじゃなく、純粋に子どものわがままだと許せるじゃないですか。
秋山　でも、そのへんは朝日奈さんの言い訳の下手さに通じるものがあると思う。ゴメーン、電車が混んでてって。混んでたって電車が遅れるわけねーだろって。私あのコメント好きなんだよね。
猫島　一番嫌いなのは如月さん。なんかはっきりしろーってゆう感じ。なんかね、奥行きがない。
江口　自分の高校時代と比べてどう思う？　ときメモの世界って。
山本　あー、女子高だー、私。
猫島　幸せそうでいいなーと思う。
江口　山本さん女子高だったの？
山本　ええ、みんな乱れてましたよ(笑)。女子高に勤めることになった先生が、ずっと女子高の中を知ったことがなくって、「俺、女子高ってのはカーテンひらひらで鳥が舞っているのかと思っていたよ、がっかりだよ」って(笑)。
秋山　女子高には行っちゃいけないんだよ。私はそれを体験してるから。
猫島　普通に共学なんだけど、選択科目によっては女子のクラスができちゃうのね。
山本　そうするとみんな怠けちゃうでしょ。
秋山　うん、すごい。男の子と一緒にいるときは美樹原なんだけど、女の子だけだと朝日奈がひどくなっちゃったような。変わるんだよ。でも自分がその学生時代のときに、ときメモのキャラクターに当てはめると、誰に近いかな？
山本　秋山さんって、虹野さんとか如月さんに当てはまると思うの。自分に当てはまるから嫌いなんじゃないかな？
秋山　うっ！　そうなの？　猫島さんは紐緒さんっぽいような所もあるし、鏡さんっぽいようなところもあると思うし。結構おもしろい。
江口　女の人は、結構、鏡さん好きって人が多いみたい。タカビーなところがいいみたい。
秋山　如月さんは男の人にはどうなんですか？
江口　如月さんは結構人気あるみたい。
秋山　男の人には人気ありそうだよね。
山本　なんか、支配できそうな感じ。
秋山　紐緒さんって、一番現実にはいないタイプだと思う。
山本　私からみると紐緒さんって、ああ、こういうパワフルな女の子もいるのねー、って見ててうれしくなるんだけど、告白のときに態度ころっと変わるじゃないですか、その時、ああーつまらない女になっちゃったなーって思うんですけど。自分の心情に一途に生きていた人が、世界征服なんてどうだっていいってなっちゃうとね。
秋山　えー、そうなっちゃうの？　私てっきり私は世界征服を目指すけど、あんたもついてくる？とか言うと思ってた。普通の女の子になっちゃうんだ。それはわたしもやだ。でも、他のギャルゲーが、そんなにポコポコ脱ぐなんて知らなかったな。
猫島　脱ぎ脱ぎ麻雀もギャルゲーに入れたら結構な数になるよ。
秋山　脱衣将棋とかはないですよね。
猫島　羽生が脱ぐんでしょ(笑)。
山本　おっさん脱ぐゲームあるのかな。
猫島　アンジェリークアルファとか言って、脱ぐの(笑)。
山本　それは売れるよ。
秋山　アンジェリークドキドキバージョン。
猫島　アンジェリーク、何を恥ずかしがっているんだ？　ん、かわいいヤツ(笑)。
山本　え、アンジェリークが脱ぐんですか？
猫島　だから、自分が脱いで、見てポッとなったアンジェリークに言うセリフ(笑)。

美少女ゲーム座談会 女性から見た美少女ゲーム

山本　今のはクラヴィスだな。
猫島　噴水の前で。そんなとこで脱ぐなって。
山本　ここはドキドキの木陰って言って向こうからは見えないんだよって(笑)。
秋山　やっぱ、絵柄が女の子好きの綺麗なキラキラなやつだし。
猫島　これが普通の男の子っぽい絵だったら誰も買わないよね。
山本　でも、みんなが学生服なら買っちゃうかも(笑)。卒業M、早くゲーム化してよって思ってる。
江口　卒業Mのイベントって、今すごい人気なんでしょ？
山本　主人公は女教師なんですかね？。
秋山　そうじゃなきゃ保健婦なの。次々と連れ込むの(笑)。
猫島　すぐ注射しちゃうの。それじゃ呼吸が苦しいわねとか言って(笑)。
山本　出ないかなー、こういうの。ギャルゲー出てるわりに、そういうのなさすぎ。
江口　前の座談会でも言ったんだけど、レディースコミックをゲームにしたらどうかな？
秋山　いまレディースコミックすごいですよ。
江口　主婦とか、今結構ゲームやるじゃない？子どもがゲーム機持ってて、子どももダンナもいない昼間にやる。
秋山　人妻シミュレーションってのは。
猫島　そんなの、もういっぱいあるよ。
秋山　男の子育てちゃうのとか。
山本　ああ、欲しい欲しい(笑)。
江口　プリメの男版とか。そういうの結構売れるんじゃない？　自分の好みに男の子育てる。
山本　下手するとマッチョになっちゃうの。あとセクシーダンサーとか(笑)。
江口　プリンスメーカー。
猫島　王子様にするの。架空の世界ならいいや。
山本　んで、夏とか裸で海に寝そべるイベントとかあるの。
秋山　それはいいかもしれないよ。
山本　あ、男の人の気持ちわかってきた(笑)。
猫島　苦しむ顔とか見たくて重労働させるの。病気になったら手厚く看護して。
秋山　でも、どうなんだろ。現実的なのとそうでないの、両極端な方がいいの？
猫島　中途半端なのはイヤ。
秋山　でも、男の子はこれからどういうギャルゲーを期待しているんだろ。
山本　やっぱ純粋な女の子じゃないの？
秋山　だから男の人だと純粋なので、女の子はエヘヘーみたいなのかな。
山本　Hゲー歴浅いもんね女の子はまだ。
秋山　今、男の人のゲームを女の人は追っているの。いっぱいドキドキして最後に清純に戻るの。でも、美少女ゲームって、新しいのが出たら次々にポコポコ変わるのかと思ってたら、意外にシリーズ物が多かったりするのね。
猫島　ゲームには、新しいユーザーがどんどん入って来るから。一つの世代だけ考えて作ってたらいけないんだよ。何にもやったことない人のことも考えて作らないとならない。だから同じ物も作らなきゃ。でも、3Dのギャルゲーっていうのも見たいですな。
秋山　え、まだないんですか？
江口　Hゲーでポリゴンのが前に出たけど……固そうだった(笑)。
猫島　モーションキャプチャーで裸の人に貼って(笑)。あれって、ピンポン玉みたいなのを体のいろいろな場所に貼るじゃない？　ここ(笑)にもつけるのかなって思わない？　裸のとき。
山本　それは、頂点を知るためにも必要でしょう(笑)。股の位置を知るためにも(笑)。
猫島　じゃあ、おしりの方にも(笑)？
山本　おしりもおしりも(笑)。
猫島　でも、出てる所はつけるんだから、男の人は先っぽにえいっ(爆笑)。
江口　モーションキャプチャー使ったHゲーもそのうち出るんじゃない？
猫島　そこまで金かけるかなー？　でも表情がないのはね。
秋山　動物はもともと表情がないからいいけど、人物だと表情ないと難しい？
江口　モーションキャプチャーも真珠みたいにちっちゃいのがあって、顔につけて表情の動きも全部取り込むこともできるはずだよ。
猫島　小さいの、身体中に(笑)。
山本　身体中いたるところの動きが(笑)。
秋山　キミら、今、思いっきり意識が下半身にいってたでしょ(笑)！　女の子が求めるゲームってどんなんでしょうね。
江口　今、男が脱ぐゲームを作ったとき、コンシューマーで出すと18禁って平気なのかな？
猫島　男の子も脱ぐけど女の子も脱ぐっていう。レディースと同じで、主人公に投影するものだから、一緒に脱ぐ。普通、レディースっていうのは





女の子が脱ぐのに自己投影して、そういうのを見たいって欲求があるのよ、男の裸をみたいっていうんじゃなくて。
江口　少女マンガも、ヒロインに自分を投影するっていうのがあると思うな。それと話は変わるけど、前回の座談会で、男にとってアンジェリはクソゲーだっていうのにすごい反響のハガキが来てたけど、どう思う？
山本　クソゲーじゃないもん。女の子にとっちゃメロメロなゲームだもん。
猫島　ほかの男の子が自分の女の子に話しかけてきたら腹立つじゃん。けっ、そういう風に言えば誰だってなびくよ。って、「花のように綺麗なアンジェリークよ」なんて言えないでしょ。
秋山　女の人は結構甘い言葉に弱いから。
山本　男の人が自覚してるよりも、女の人は甘い言葉待ってるんだよ。
秋山　意外に猫島さんも結構弱いかも。
猫島　相手によるよね。そこらへんのフリーターに、「君を絶対幸せにする」って言われても、金ネーだろお前って(笑)。
秋山　こんだけ男の子並んでりゃときめくわな。主人公は普通の平々凡々で、ライバルはきらきらの美人だし。それをけ落とすんだから。
江口　これもアンジェリークに自分を投影してるんだろうなあ。
山本　自分の名前入れて、やっぱ星の名前は自分ちの町内の名前入れて。
秋山　神楽坂とか。いいかもしんない。
猫島　やっぱりこれは、男から見たらクソゲーだよ。普通、女王にするからヤラセロでしょ(笑)。
秋山　ときメモしか見てないから、わかんないけど、男の子がやるゲームの女の子はわりと現実に近くて、女の子のは絶対にこんなのいないじゃない。
山本　だから、ちょっとでも現実の要素が混じると、夢一気にぶち壊れちゃうんじゃないの？
猫島　できもしないことを誰かがやってくれるのが好きだから、絶対条件として、金か頭か力がないとダメなの。
秋山　あと美貌か？
山本　全部あるからこれ。しかも女２人しかいないから。
猫島　こいつ殺せば終わりだし(笑)。
秋山　ほかにはどんなのが女の子にうけるんですかね。
猫島　何にもしなくて女の子が成り上がる話。
秋山　こうしてみると、女の子を喜ばすのって難しいんだね。
猫島　パソコンで、指突っ込んでグリグリってコントローラーありますよね。レディースコミックで、バイブのプレゼントがすごく流行ってて、それで本が売れちゃう、っていうのがあるんですけど、そういうコントローラーでゲームでやる日が来るんでしょうか？
江口　指じゃなくて、モノを突っ込んでやる男性用コントローラーも開発してたような(笑)。
猫島　女の子用は、つまり、その凸凹が逆だから(笑)。
山本　カセットとかがついてて、そのシーンになると動いたりして？
猫島　絶対、「ここで読み込むなぁ～！」っていう人いると思う。しばらくお待ちくださいウィーン(笑)。サターンはだめねー、やっぱりとか言って(笑)。
江口　男性用のその機械を、誰がデバックやるか(笑)。やっぱり自分専用のマイコントローラーじゃないとイヤだろうし(笑)。
猫島　男の人のデバック大変そう(笑)。一日５回までとかいって(笑)。
山本　でもデバックはみんな同じ部屋で(笑)？
猫島　あーっ、部屋が臭い(笑)！
秋山　ちょっと、問題あるよー。みんな見てるのに。
猫島　しかもシーンとしながらやんなきゃいけない。持ち帰りで自宅で作業やるしかない。残業代はいりませんとか言って。
江口　でも、そういうギャルゲーって、そのうち出てくるんじゃないかな？　それじゃ、今日はお忙しいところありがとうございました。

●座談会参加者
江口貴博・男性。(有) プロスペック代表取締役ゲーム雑誌やマニュアルの編集、デザイン等が仕事。
山本千恵・女性。プロスペック社員。ライター兼イラスト描き。ゲームはバリバリ。
秋山佐知子・女性。プロスペック新入社員。ゲーム、ここに入ってから始めたばかり。
猫島　礼・女性。マンガ家。いろいろな美少女系雑誌で大活躍中。

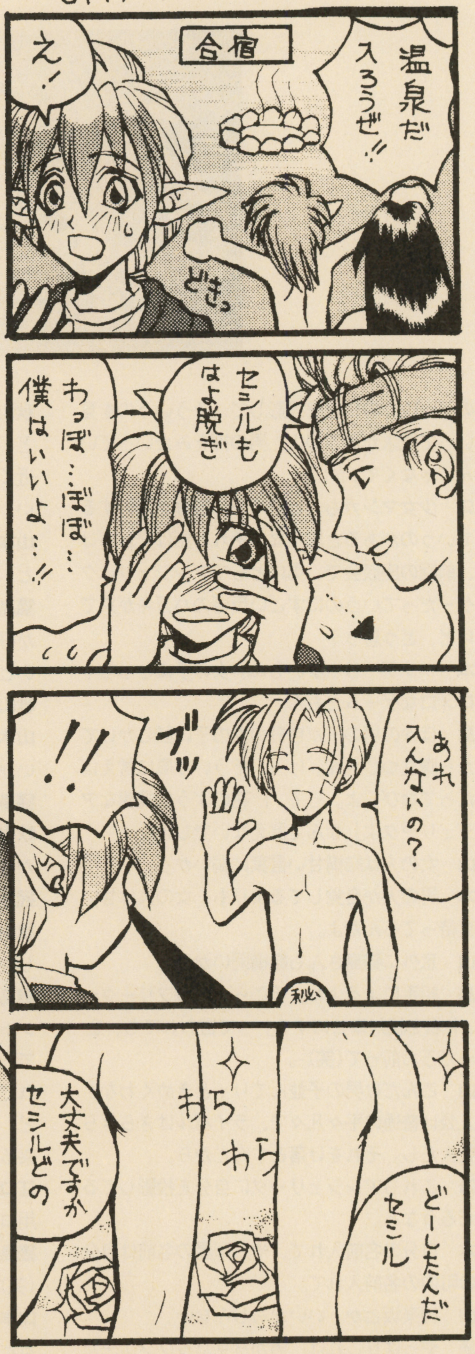
イラストコラム①

By山本千恵

ゲームファンに宛てられた女性からのおハガキに"女性向けのゲームを紹介して下さい"という御意見があったので紹介しますぞ〜『ウィザーズハーモニー』っていうゲームなんだけど、男女好なキャラを5人までアカデミーに勧誘し、1年間を過ごすという内容。本来はギャルゲーだから、勧誘できるのは女の子の方が多いんだけど、男子生徒も5.5人いるので、ちゃんと硬派なアカデミーも作れるぞ!!



おげれつマンガ

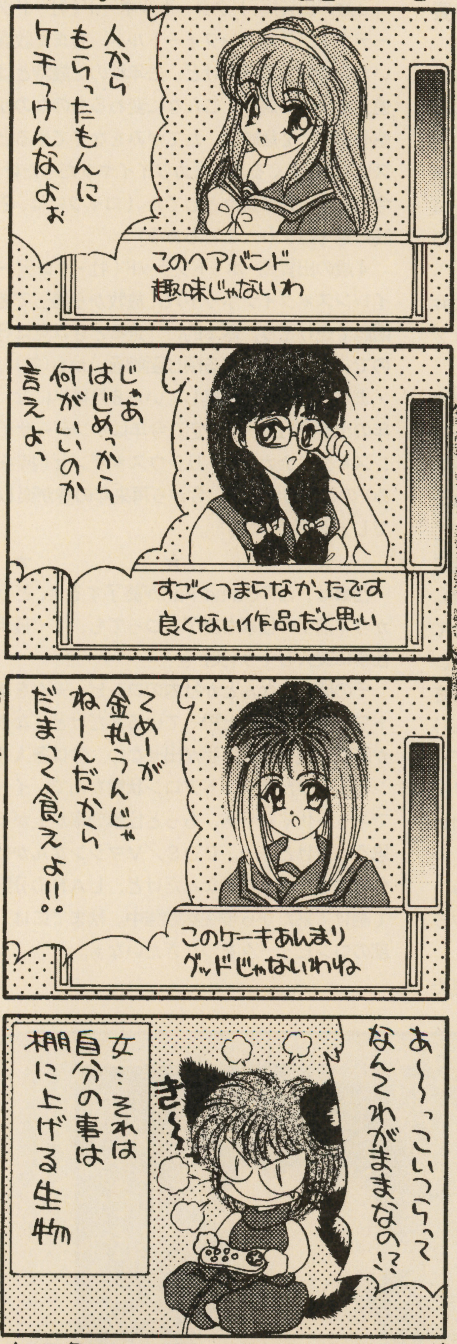


某ゲーム雑誌のキャラ紹介の「美少女だけじゃなく美少年も紹介!!」っていうアオリ見て、フラフラーとこのゲーム買っちゃった私。でもゲーム中もいろいろ女性プレーヤーのウケも狙ってるなあって感じとれていいぞ!!

イラストコラム②

By猫島　礼

わがままな女には『ときメモ』を!の巻



次週『使えない男にはアンジェリークを!』に続く。

美少女SLGの明日はどっちだ!?

同級生、上級生、下級生…あげくのはては誕生に卒業に結婚、大運動会(!!)まである…いくつ作れば気が済むんだって感じの美少女SLGだが、そのうちネタ切れして「すのこ」とか「たて笛」とか出すんじゃないのか?…出さないか。まあ今後出そうなSLGのタイトルを書いておくので、どっかのゲーム会社が作ったら皆で笑いましょう。(作んないと思うが…)

おすすめタイトル
- 実験室
- 予備校生
- ランドセル
- 幼稚園



★★★

column ゲームと編集とお馬の日々

by 江口貴博

ゲームファンＶｏｌ．２の編集作業もやっと終わりが見えてきた今日このごろ。っつっても、まだ校了十モノクロページの入稿が残ってるんだけどね。あとひとふんばり。頑張らなきゃ。

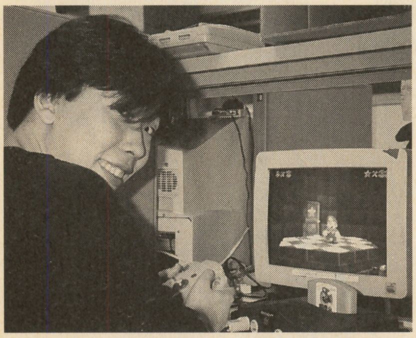
前号が発売されてからNINTENDO64 が発売されたわけなんだけど、発売されるまでは「マリオぐらいしかソフトないしなぁ～」って思ってた。だから、予約もしなかったし、発売日にも買わなかった。でも、こういう仕事なんで、やっぱり１台は揃えておかないとならない。そんじゃ、もし売ってたら、マリオと一緒に買ってきて～。といって若手を送り出したのが発売数日後。

さすがに発売当初は人気があって、買えないかなと思ったけど、どうにか１台ゲット。早速仕事の合間に遊んでみると……こりゃあおもしろい。こりゃあまいった。さすがさすが。社員一同熱中しまくり（下の写真）。

今じゃ「64､マリオがあればいいじゃん」てな感じになってる。ただね、いまだにペンギンに勝てないんだよなー。あとちょっとなのに。

思えば、ゲームで「（仕事抜きで）遊んだ」っていうのは久々な気がする。

64のソフト、サードパーティ製のソフトもこのくらいのクオリティで出してくれればいいな。



★　★　★

競馬の方は、皐月、高松宮杯、オークス、安田記念、宝塚記念が当り。ただ、押さえだったり買いすぎたりで、本線大的中は高松宮杯ぐらい。

基本的には、５頭～６頭ＢＯＸ買いで、大きいところを引っかける「地引き網馬券戦術」なんで、本命が来ちゃうと赤字になりやすいんだ。

ダービーの日は朝から府中に繰り出し、真っ赤に日焼けしながら見てたけど、まさかフサイチコンコルドとは……。ただ、この日、今年初めての中央競馬での万馬券を取ったのでまあ良し。

今年は今のところ万馬券３本。後の２本は大井の馬単。馬単になってから、２回大井に出かけ２回とも万券ゲット。馬単の威力ってスゴイ。

６月の中旬には、会員になっている社台のツアーがあったので参加。いつもは夏と秋のツアーに参加していて６月のツアーは初めて。この６月のツアーは、申し込み前の募集馬の展示が行われるので大人気とのことで、僕もキャンセル待ちでどうにか参加。もちろん、会社から行って、会社に戻る（笑）というスケジュールだったんだけどね。

今回のツアーでのお楽しみは、種付けを見せてもらえるということ。種付けは初めて見るので、どんな種馬が出てくるのかなー、ツアーのお客さん大勢が見てる前だから、すごいのは出ないんじゃないかなー。と思ってたら……げっ！　出てきたのはトニービン、そしてそして、サンデーサイレンス様！　うっわーっ！　目の前で見る種付けは迫力超満点っっ！

ツアーではいろいろな馬に会えるのも楽しみ。ダンスインザダーク、バブルガムフェロー、フラワーパークなどの休養馬にも会ってきた。

そのほか、お母さんと一緒に当歳も何頭か見たけど、やっぱり当歳ってかわいい。出てきたら絶対に人気になりそうなサンデーの白毛は、なんかヤギみたいな感じだったな。

３歳の出資馬・ドクタートルネード（牡・ドクターデヴィアス＊アンフォートルド）もまだ牧場にいたので会ってきたけど、去年秋の２歳時とは見違えるような馬体。こんなに変わるものなのかと感心感心。２歳時は、たてがみをなでてやると、スリスリしてくるようなカワイイヤツだったけど、今じゃすっかり堂々としてた。（コイツには、２歳時に足を踏まれたこともある）

４歳の出資馬・ホットブラッド（牡・サンデーサイレンス＊ダイナホット）も、放牧から帰ってきて函館で走りそう。基本的に、走るときは見に行くので、この本が出てる頃は函館通いかも（笑）。

また、この本を編集していた６月後半には、今年の出資馬（２歳）も決定。今年はサンデーサイレンス＊ダイナカール、リシウス＊ザンゼ（持ち込み）の２頭の女の子。今から再来年の春が楽しみでしょうがない（笑）。

★　★　★

仕事は、このGame Fanが終了すると、どうにか今年前半の仕事も終了。つっても、すぐ後半の仕事に突入しそう（笑）。

その間に、なんとか社内のコンピュータをネットワーク化したいと思っているんだけど、なかなか時間が空かなくて手が出せない。今は各人のコンピュータがスタンドアロン状態なんで、イーサでネット化すりゃあ、もっと仕事効率が上がると思うんだけど……。ＤＯＳ／Ｖマシンなんかは自分で作っちゃうクチなんだけど、ＬＡＮの分野って避けて来たから現在猛勉強中。秋までには、全部のコンピュータをつなぎたいなぁ。

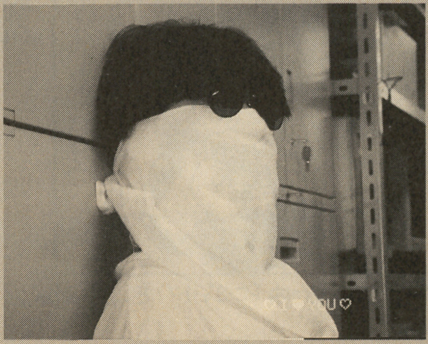
■GameFan編集日記■

GameFanの編集をしている編集プロダクション「プロスペック」の周辺では、最近事務所荒らしが横行しているらしい。隣のビルの同じ階に入られたとか、一晩で７件もやられたとか、そんな話で持ちきりなのだ。

で、うちの会社はというと今のところ無事。まあ、年中無休、24時間電気が付いてるような会社だから大丈夫なんじゃないかな？　忙しすぎるのもこういうときには役に立っているのかな？

でも、レジなんかをブチ壊して中のお金を取っていくような連中らしいので、ちょっと不安だ。

きっと、右の写真のようなアヤシイ連中なんじゃないだろうか？　一応、夜中はカギかけて仕事してるんだけどね。早く犯人が捕まるといいなー。



◀神楽坂事務所荒らし犯人の予想図。って、ここまで怪しいヤツはいないか？

★★★

書き込み式実用シート集

ここからは、本誌で特集したゲームを中心にゲームをプレイするときに便利な書き込み式のシートを掲載してある。この書き込みシートのページは、本誌をコピーして、キミたちがこれらのゲームをプレイするときにいろいろなことを書き込んで役立てて欲しい。

このほかにも、こんなゲームのこんなシートが欲しい、なんていうリクエストがあれば、P101で募集している読者投稿欄に送ってくれ。なるべくリクエストに応えるようにするぞ。

■ファイアーエムブレム～聖戦の系譜／シナリオ別チェックシート

シナリオ名「　　　　　　　　　　　　　　　　　　」

■新しく仲間になるキャラ■		■救出した村の数■	■カップルの数■
●	●	「　　」戸中「　　」戸	全「　　」組
●	●	■クリア・ターン■	■リセット回数■
●	●	ターン	回
		■進撃中に発見したイベント■	

■イベントに関係するキャラ		■発見したイベント
●	●	
●	●	
●	●	

シナリオ名「　　　　　　　　　　　　　　　　　　」

■新しく仲間になるキャラ■		■救出した村の数■	■カップルの数■
●	●	「　　」戸中「　　」戸	全「　　」組
●	●	■クリア・ターン■	■リセット回数■
●	●	ターン	回
		■進撃中に発見したイベント■	

■イベントに関係するキャラ		■発見したイベント
●	●	
●	●	
●	●	

■誕生Ｓ～Debut／仕事&イベントチェックシート

「誕生Ｓ」は、仕事の結果によって３人の女の子の未来が大きく変わるＳＬＧ。彼女たちのいろいろな未来を見るためにも、どんな仕事をしたか？　また、その仕事を誰がメインでやったか？　そして、どんな結果を出したのかをこの書き込みシートに残しておこう。彼女たちの出した結果をチェックしておけば、次回のプレイの参考になるぞ。

1年目

月	仕事orイベント内容	結果
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12	新人賞	

2年目

月	仕事orイベント内容	結果
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12	アイドル大賞	

■ときめきメモリアル／オールキャライベントシート

ときメモには、様々なイベントが用意されているが、なかなか見られないものもある。このシートには、各キャラのイベントが書いてあるので、どのイベントを見たか、チェックするのに役立てて欲しい。なお、一部のイベントは楽しみを奪わないために伏せてあるので自分で探してみよう。

イベント一覧表

藤崎詩織	芝生の上で	子供の頃の思い出	観覧車が止まる	相合い傘	一緒に登校	ウォータースライダー	?	?
如月未緒	絶叫マシンで失神	海辺で語らう	読書に熱中	荷物運び	如月さんと二人三脚	?		
紐緒結奈	コアラに襲われる	スコアマシンを操作	メダルマシンを操作	ジャンク屋で大喜び	ヒーローショーに乱入	宇宙人とバトル	真・世界征服ロボ	?
片桐彩子	カラオケで熱唱	水が苦手	ガーギー展に夢中	熟睡	片桐ＶＳ外人の英語	?		
虹野沙希	手作り弁当	迷子をあやす	野球観戦に熱中	人工呼吸	修学旅行で看病	?		
古式ゆかり	食中植物	ずぶ濡れになる	ベンチで編み物	リフトに乗れない	湯上がり	保健室でお休み	?	
清川望	展示品を壊す	花言葉	すっぽ抜け	資料運び	花壇の前で	?		
鏡魅羅	服の色選び	サンオイル	スキーで激突	温め合う２人	鏡さんと取り巻き	?		
朝日奈夕子	クレーンゲームの達人	ナイトパレード	コンサートに熱狂	ころんでびしょ濡れ	職員室でお説教	?		
美樹原愛	戦闘員にさらわれる	ムクと一緒	動物に見とれる	思わず抱きつく	捨て猫を拾う	?		
早乙女優美	ころんでケガをする	ボートに乗る	プロレスに熱中	リフトが止まる	修学旅行のおみやげ	雪合戦	?	

特別付録

館林美晴	間違い電話1回目	間違い電話2回目	間違い電話3回目	間違い電話4回目	間違い電話5回目	間違い電話6回目	間違い電話7回目	間違い電話8回目	間違い電話9回目

伊集院レイ	?	?	?

Game Fan 読者アンケートの書きかた

このページに綴じこんであるハガキの表の部分に本誌を読んでのご意見・ご感想などをお書き下さい。
裏の部分はアンケートの答えを記入するようになっています。該当するものに○をつけるか、質問によっては答えを書きこんでください。質問は以下の通りです。

Q1.
あなたは本誌で何を知りましたか
a.広告　**b.**店頭で　**c.**知人・友人から聞いて

Q2.
Q1でa.と答えた方のみ、広告が掲載されていた新聞・雑誌名をお答え下さい。

Q3.
本誌に掲載された以下のソフトのうちお持ちのものすべてに○をつけて下さい。
a.ときめきメモリアル　**b.**卒業～クロスワード**c.**同級生～if～**d.**野々村病院の人々　**e.**誕生Ｓ
f.ギャルズパニックSS　**g.**スーパーリアル麻雀ＰⅥ　**h.**エンジェルグラフィティ
i.慶應遊撃隊活劇編　**j.**銀河少女警察2086メルティランサー　**k.**愛天使ウェディングピーチドキドキお色直し
l.ノエル　**m.**下級生　**n.**バイオハザード　**o.**鉄拳２　**p.**真・女神転生デビルサマナー
q.ジャンピングフラッシュ２　**r.**太陽のしっぽ　**s.**ナムコミュージアムシリーズ　**t.**ファイアーエムブレム聖戦の系譜
u.グレイテイスナイン96　**v.**ワールドスタジアムＥＸ　**w.**プレイスタジアム　**x.**ボトムオブザナインス
y.実況パワフルプロ野球`96開幕版　**z.**BIG HURT　ベースボール

Q4.
あなたが好きなゲームのジャンルベスト3をお答え下さい。
a.シミュレーション　**b.**アドベンチャー　**c.**アクション　**d.**格闘アクション　**e.**パズル
f.ロールプレイング　**g.**シューティング　**h.**スポーツ　**i.**テーブル・ボードゲーム

Q5.
あなたが「史上最高傑作」と考えるゲームは何ですか。

Q6.
これから発売されるゲームの中であなたが買おうと思っているものを3つまでお答え下さい。ジャンル・ハードは問いません。

Q7.
あなたがお持ちのゲーム機・パソコンをすべてお答え下さい。

Q8.
93ページのプレゼントのうち希望するものの番号をお書き下さい。

〈キリトリ線〉

郵便はがき

おそれいりますが50円切手をおはりください

100

（受取人）
東京都千代田区
一ツ橋一の一の一
パレスサイドビル
毎日コミュニケーションズ
書籍編集2課行

氏名		年齢	歳
住所	〒		
電話番号		職業	

アンケートにご回答いただいた方から抽選で93ページの賞品をさしあげます（8年9月15日消印分まで有効)。当選発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

〈キリトリ線〉

Game Fan vol.2　読者アンケート

1．(　　)
2．新聞・雑誌名（　　　　　　　　　　　　　　　）
3．お持ちのソフト（　　　　　　　　　　　　　　）
4．好きなジャンル（　　　　　　　）
5．あなたの「史上最高傑作」（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

理由（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

6．買いたいゲーム

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

7．お持ちのパソコン・ゲーム機

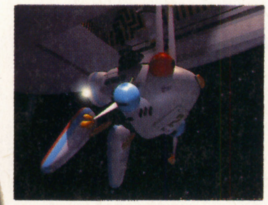
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

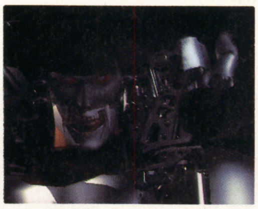
8．希望するプレゼント（　　　　　　　）

その他ご意見・感想など自由にお書き下さい。

上半期 話題のゲーム















1996年上半期に話題になったゲームを7本紹介！　キミは全部プレイしたか？

「もうとっくに全部プレイしちゃったよ〜ん」と、したり顔のキミ…学校や会社をサボってなかっただろうな〜？　何はともあれ、まだプレイしていない人は夏休み中にGame Fanがお勧めする7本にLet's Try！なのだ。

バイオハザード
鉄拳2
真・女神転生デビルサマナー
ジャンピングフラッシュ2
太陽のしっぽ
ナムコミュージアムシリーズ
ファイアーエムブレム聖戦の系譜

上半期 1 話題のゲーム

カプコン入魂の一作

バイオハザード

●プレイステーション
●カプコン
●発売中
●5800円
●1人用

「サバイバルホラー」というまったく新しいジャンルのこのゲーム。さすがホラーというだけあってその手の演出が随所に施されているのだ。



恐怖はいつしか感動へと変わる

カプコンと言えば格闘ゲーム。「バイオハザード」は、そんな固定観念を振り払い、新たな可能性を見い出す。ゲーム設定に定評のあるカプコンが、最新技術のポリゴンを駆使して作り、独特の世界観を創り出した。と、何だかんだ言っても結局はおもしろいか否かに分かれてしまう。

が、その点は心配には及びません。ハッキリ言ってこのゲームはおもしろいっス。いや、ほんとにおもしろいのでプレステユーザーなら是が非でも購入すべし。どこがおもしろいのかって？　それはこのページを読んでもらえば一目瞭然。

映画のようなオープニング

オープニングは、外国人の俳優さんを起用したバリバリの実写。モノクロなカンジがグッドです！



◀すべてはここから始まる。醒めることのない悪夢が……。



▲仲間の変わり果てた姿を見て、愕然とするジル。惨劇の宴は始まったばかり……だ。

▼扉を開けると、静まり返ったエントランスホールが広がる。



バイオハザードにおける3つのポイント

①とにかく怖い

身に染みる恐怖というものが、どういったものなのかが実感できる。恐怖と言ってもいろいろあり、ビジュアル的なものから演出的なものまでさまざま。バイオハザードはそれらすべてをひっくるめ、想像を絶する恐怖がプレイヤーを襲う。チョット大げさに述べてしまったが、プレイヤーに与える恐怖はかなりのモノ。夜中とか照明を消して遊んだ日には心臓が飛び出るくらい驚く。このゲームの怖さは一度プレイしないと解らないだろう。



▲スパゲティーでも喰ったのか、口の周りが真っ赤っス。って、これはゾンビさんのお食事風景っスね。てことは、お食べになっているのは……。

②動きがリアル

プレイヤーの操るジルやクリスはもちろんのこと、敵として出現するモンスターは、どれも気味悪いぐらいよく動く。しかもすんごく滑らか。ゾンビなんか攻撃する箇所によってリアクションが違うしね。実際の滑らかな動きが再現できないのが残念だけど、実際にゾンビが襲いかかってくるところなんか、思わず動きが止まってしまう。

とはいっても慣れてしまえば、それどころじゃないんだけどね。

ただ先に進むだけでなく、モンスターの動きを見るのも悪くない。意外な発見をするかもよ？



▼



◀動きは遅いけど、いつまでもプレイヤーを追ってくる。

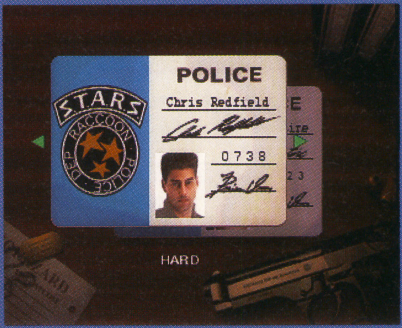


▶行き止まりに追い込まれると、まず逃げることは不可能だ。

③何度でも遊べる

プレイヤーは、まずジルとクリスのどちらかを選ぶ。この選択によってゲームの難易度が変わる。次に、選んだキャラによって遭遇するイベントも変化してくる。さらにプレイヤーの取った行動によってもイベントが変化する。さらにもう一つあり、このゲームを3時間以内でクリアすると、ロケットランチャーコスチュームチェンジができる。

といったようにプレイヤーの進み方によってゲーム内容が千変万化する。



▲ジルは強力な武器が序盤で手に入り、なおかつアイテムのストック数が8つと多い。クリスは強力な武器が入りにくく、アイテムのストック数も少ない。

「勝つ」のではなく「生き残る」を優先しよう

敵の数は決まっているのだ

　このゲームで出現する敵の数は、上限が決まっており無限にわき出す、といったことはない。選択したキャラによって数が異なるが、ある程度は同じ。一度倒した敵は復活しないので、倒してしまえば襲われることは二度とない。このことを頭に入れて、敵の出現箇所を覚えておくことが大事。

　敵の出現箇所と数を覚えていれば、ムダな攻撃をすることなくなるはずだ。



◀一度倒した敵は復活しない。また、敵はドアを開けることができない。

ムダな攻撃はゲームオーバーのもと

　このゲームでは武器に弾数制限があり、敵の数に比べて圧倒的に少ない。ジルでプレイする場合は、武器も多く楽だが、クリスの場合弾数が少なくしかも武器の種類まで少ない。基本的には、特別な敵以外無視して進む。ゾンビは倒れるまで攻撃し、倒れたらダッシュして逃げる。

　ボスと戦うときやどうしようもないとき以外はナイフで攻撃するように。



▲いざというときに弾切れになってしまい、攻撃できなくなる。こうなると……。



▲ナイフを出しても遅い。あとは食いつかれるのを待つのみ。振りほどいて速攻で逃げよう。

STORY

　ラクーン市警に所属している特殊工作部隊（通称S・T・A・R・S）のブラヴォーチームを乗せた捜索用ヘリコプターが消息を他っていることが24日午前、同市警のスポークスマンによって明らかになった。ラクーン市警の発表によると、昨夜STARSの同チームは遭難者が相次ぐアークレイ山地・ラクーンフォレストの現地調査に出動したが、本日未明の通信を最後に連絡がとだえたとのこと。同市警では何らかのトラブルに巻き込まれた可能性が強いとして、広く目撃者の証言を求めると共に、今夕にも同チームのアルファチームを捜索に投入する方針。

　ラクーン近郊では近年、猟奇殺人事件が多発し話題となっていたが、今回の事件で一層の住民の不安を招くことになりそうだ。

前半部分のルートを紹介するぞ！

スタート

1 エントランスホールでベレッタを入手。このイベントはクリスのみ発生する。

2 洋館1Fのマップを入手。エントランスホールからすぐ近くの部屋の影像に隠されてる。

3 北東にあるセーブ部屋Aで除草剤を入手。手に入れたら調べておこう。

4 2Fにあるテラスで、グレネードガンを入手する。ジルのみのイベントだ。

5 セーブ部屋B（北西にある）で剣のカギを入手する。クリスのみのイベントだ。

6 除草剤を使って1F北西にいる怪植物を倒す。ここでさまざまなアイテムが手に入る。

7 1Fの北西で手に入れた壊れたショットガンを壁にかかったショットガンと交換する。



◀壊れたショットガンを代わりに置かないとトラップが作動し、大変なことになる。壊れたショットガンは2Fを通ってくること。

8 2Fの回廊にある影像を1Fに向かって叩き落とす。1Fで青い宝石を入手。

9 青い宝石を北西にある虎の像の右目に埋め込む。ここでウインドクレストが手に入る。

10 1Fの左隣にある食堂でエンブレムを入手する。始めの方でも入手可能なのだ。

11 ピアノ部屋で楽譜を入手しピアノを弾く。隠し部屋でゴールドエンブレムを入手する。



◀このイベントはジルのみのイベントで、クリスで始めた場合はレベッカのピアノ練習のイベント後、ホールに戻ること。

12 ゴールドエンブレムを食堂の暖炉で使用し、盾のカギを入手する。カギは時計に！

13 ライターを入手して、2Fにある暖炉の前で使用する。ここで2Fのマップが手に入る。

14 絵画の部屋で、絵の若い順にスイッチを押し、スタークレストを入手する。

15 鎧のある部屋で、サンクレストを入手しよう。セーブをすることも忘れずに。

16 巨大蛇を倒し、ムーンクレストを入手する。かなりの強敵なので注意しよう。



◀いきなり出現する。強力な武器を事前に装備しておき、すかさず攻撃の準備に移ろう。持てる限りの弾を用意しておくこと。



◀攻撃するときは、頭を狙わずに、胴体を寝るようにして攻撃すること。頭でも攻撃できるが、避けられてしまう恐れがあるからだ。

17 倉庫の前で4つのクレストを使用し、中庭へ移動する。本当の戦いはこれから始まる…。

　スペースの都合上、序盤だけの紹介になってしまったが、それでもヒントとしては役に立ってくれるはず。またここで紹介している順番は、プレイヤーの遊び方によって変わってくることも覚えておこう。この順番はあくまで目安程度に、と考えてもらおう。とりあえず中庭まで来れたプレイヤーなら、必ずクリアできる。トラップに引っかかっても、あきらめずに最後までプレイしよう。

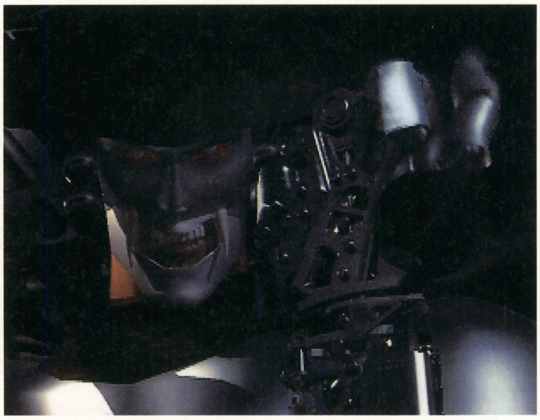
上半期話題のゲーム 2

元祖３Ｄ格闘ゲームここにあり

鉄拳2

- ●プレイステーション
- ●ナムコ
- ●発売中
- ●5800円
- ●1～2人用

アーケード版よりデキがいいと思わせるＰＳ版の「鉄拳２」。単に動きが綺麗なだけでなく、遊びやすく何度遊んでも飽きがこないのだ。



すべてにおいて120%の完成度！

第一作目の「リッジレーサー」以降常にヒットを飛ばしてきたナムコ。その安定したソフトに、ユーザーの中で「ナムコなら」という信頼感が生まれ、常に安定した市場を確保していた。そして『鉄拳２』。今までナムコのソフトを手にしてきたユーザーのみならず、これからＰＳを買うという人を増やすに至る。移植度の高さは当然のこと、各種ゲームモードや、隠し要素など、プレイヤーをうならせる。

ゲーセンとの相乗効果を上手く利用するだけでなく、ソフト自体の完成度が高い。ということが今回の成功につながったのではないだろうか？ＰＳユーザーなら、迷わず手にするべきソフト。



◀キャラクターは、もちろん2インターで動くし、削られた技も一切ない。完璧の一言に尽きますな。



◀キャラクターは全部で25人もいるのだ。



ビジュアルシーンは完全オリジナルだ！

プレイヤーを驚かせたのは、キャラクターたちの完成度の高さだけではない。作り手側が心血を注いで作ったと言われるビジュアルシーンにある。オープニングと各キャラクター分用意されているエンディングは、すべてＣＧで作成されている。オープニングは各キャラクターを流れるように紹介していき、エンディングはキャラクターのその後を現している。


◀これはオープニングの1シーン。ポールが愛車にまたがり発進するところだ。きちんとギアをチェンジしているのがミソ。

エンディングは25キャラ分用意されている

前作では中ボスたちのエンディングが削られていたが、今回の『２』ではすべてのキャラのエンディングが収録されている。その数は25人までにおよび、単に２Ｐ側でしか登場しないキャラも、完全に別扱いになっている。長いキャラでは１分あり、また、ただ単にＣＧを作るのではなく、細かいところで芸の細かさが目立つ。


◀ロウとポールは永遠の修行仲間。今日もロウの道場で修行に励んでいます。まず始めにロウが得意のサマーを繰り出す。……のだが。


◀これはロウのエンディング。見事にポールの顔が変形している。かなり怖いっス。


◀シリアスなはずのポールはどこ？アメリカン！　てカンジですな。

【前作と比べるのもグー！】

前作をプレイした人は気付いていると思うが、キャラによっては前作を引きずっている。下で紹介しているエンディングはアンナのエンディングで、演出が前作のニーナぽいのだ。設定では２人とも殺し合うほど憎んでいるが、基本的にはニーナのほうから仕掛けることが多い。イタズラ程度で終わるのが辛いではあるが……。


◀アンナの湯上がりを激写！　ポラロイドを使っているのがニクイ。

プレイヤーが納得するゲームモードの数々

『鉄拳２』には全部で６種類のゲームモードが入っている。アーケードと同じように、エンディングを目指す『アーケードモード』から、プレイヤーが練習するための『プラクティスモード』まで、プレイヤーのニーズに応えたモードが揃っている。単にエンエィングを目指すのもいいし、友達を呼んでわいわいやるのも悪くない。

この６つのモードで一番目を引くのが『プラクティスモード』だろう。このモードは名前通りでプレイヤーが練習するためにある。連続技の練習から10連コンボの練習まで、いろんなことが試せる。これから対戦を始めるという人は、まずはこのモードでみっちり練習するといいだろう。10連コンボぐらいは必ず出せるようになりたい。



◀これは10連コンボを練習しているところ。指定されたボタンを押していくのだ。それほど難しいことではないはず。

アーケード

エンディングを見るためのモード。用意されたキャラをすべて倒せばエンディングだ。



◀オプションでコンピュータの難易度や、試合の本数を変えれば、楽にクリアできるだろう。このモードで中ボスを倒せば、実際に使えるようになるのだ。

バーサス

対戦を目的としたモード。ある程度慣れてきたらこのモードを使って対戦しよう。



◀対戦を目的としたモードだけにスムーズに対戦プレイが楽しめる。また、キャラクター同士のハンデを付けることもできる。

チームバトル

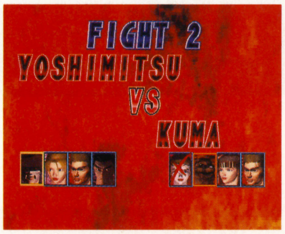
１人から８人までの間でチームを作り対戦する。勝ち抜き戦で、体力が全回復しない。



◀最大８人までのキャラを使ってチームを作り、対戦する。人数のハンデを付けるのはもちろんのこと、キャラを自動選択することも可能。

タイムアタック

基本的にはアーケードモードと同じだが、プレイ途中でポーズできない。エンディングもなし。



◀アーケードモードと同じで全10人のキャラを倒し、クリアしたタイムを競うモード。アーケードモードに比べて難易度が若干高くなっている。

サバイバル

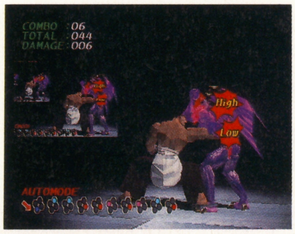
１本勝負でプレイヤーが負けるまで続くモード。早く倒せば倒すほど、体力がたくさん回復する。



◀体力１本でどこまで勝ち抜けるかを競うモード。コンピュータの難易度がアーケードモード時に比べて若干高い。速攻でケリをつけろ！

プラクティス

10連コンボの練習や、連続技を探すためのモード。このモードを利用すればかなり強くなれる。



◀10連コンボとか、連続技の確認ができるモード。コンピュータは初めの一撃目が当たった時点で防御し始める。10連コンボの防御も練習できる。

オマケ 『鉄拳２』に隠された裏技を公開！

移植度が高くゲーム全体の完成度が高い『鉄拳２』に、裏技が隠されていたのだ。しかも３つも！　裏技を使うためのコマンドはそれほど難しくないので、全25キャラを使用できるようになっているなら、いつでも試せるだろう。

まずは全キャラクターを使えるようにすることが大事だ。さらにこの３つの裏技をそれぞれ併用することも可能だ。すべてのモードを遊び尽くしたっていう人も試してみてはいかが？

1 キャラが膨らむ

キャラが大きくなりデフォルメされる、というモード。まずは全キャラクターを使える状態にする。サバイバルモード以外のモードでキャラを決定。このときセレクトを押しっぱなしにしておくこと。



◀最大まで膨らむとかなりデカイ。キャラクターの当たり判定は変化していないぞ！

2 視点が変化し線画に

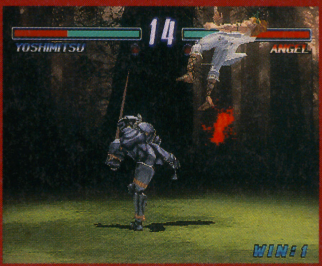
キャラが線画になり、対面式の視点になる。コマンドはＬ１Ｌ２を押しながらキャラを決定するだけ。なお、このモードは、アーケード、チームバトル、プラクティスで使用可能。他のモードでは使えないのだ。



◀相手との距離は画面の左にあるメーターで確認できる。が、かなりツライ戦いになる。

3 いつもより高く浮く

この裏技を使う際、２つの注意点がある。まず１つが浮かせたい側が大きくなっていること。つぎに相手がコマンドを入力しないと意味がないこと。コマンドは、キャラ決定時に方向キーの上とセレクトを入力し続ける。



◀１Ｐと２Ｐそれぞれのセレクトボタンと方向キーを入れたまま、キャラを選択すればＯＫだ。

上半期 3 話題のゲーム

末長く遊べる１本だ

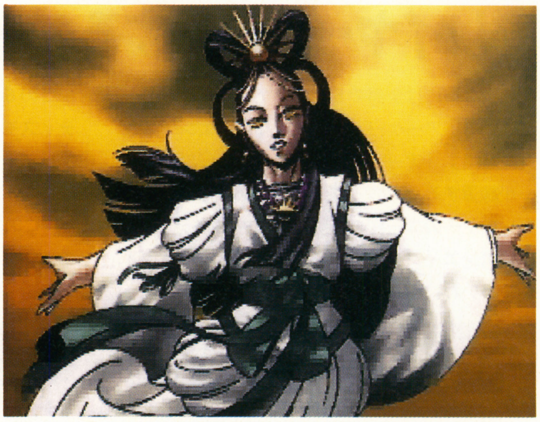
真・女神転生

デビルサマナー

悪魔召喚師

●サターン
●アトラス
●発売中
●6800円
●１人用

『メガテン』シリーズがサターンに初登場。グラフィックはもとより、その奥の深さはかなりのもの。末長く遊びたい人のためのソフトだ。



伝説の悪魔召喚師現れる！

悪魔合体が話題を呼び、ついには同時に３体までが合体できるようになり、常に進化をとげていった『女神転生』シリーズ。今回も合体はもちろんのこと、悪魔に『忠誠度』という設定が追加され、親しみやすくなった。

グラフィックもポリゴンで再現されており、綺麗になる。実際に移動するフィールドは２Ｄ、ダンジョンはすべて３Ｄで表現されている。ゲームの内容はというと、かなり奥が深い。一度遊んだくらいでは到底理解できないだろう。プレイの自由度が高く遊び手の意思によって展開が変わっていく、『真・女神転生〜デビルサマナー〜』はプレイヤーを悪魔たちの世界へと引き込むだろう。

Introduction

199X年とある街。無数の人間が生きている……。だが、人々は知らない。街に忍び寄る陰謀の影を。そこは普通の人々が住んでいる、普通の街。あなたもまた、この街に住んでいる。しかし、あなたは気付いてしまった。影の奥に潜む、怪しい者ども＝悪魔の姿に。そして、あなたには彼らにあらがう力も術もない……。いつの世にも影に潜み、恐怖と混沌を紡ぎ出す者ども。その姿は決して白日のもとに曝されることは無い。だが、今ここに悪魔の群れに立ち向かう者がいた。悪魔の力を我がものとし闇に生きる召喚師デビル・サマナー。デビル・サマナーとは何者なのか？それは誰も知らない。そしてあなたは……。



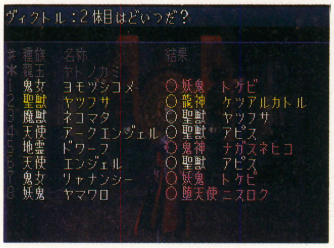
『デビルサマナー』はここがスゴイ！

仲魔の種類が多い

ゲームに登場する悪魔の数がすごく多い。まず仲魔にできる悪魔が250体。つぎにボスとして登場するキャラが30体。実際にこれだけの数の悪魔が登場するのだ。中には合体によってしか生まれない悪魔などもいる。さらに悪魔の忠誠度を最大値まで上げると武具に変身させることも可能なのだ。今回の『メガテン』は、単に仲魔にするだけでなく、しっかりメンドーを見なくてはならない。きちんと接すれば……。



作成してさらに増やす



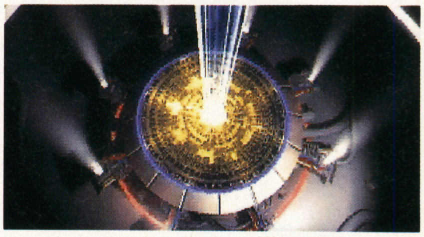
◀合体後の悪魔を表示してくれるので、合体しやすい。ある程度仲魔にしたら合体しに来るといいだろう。

グラフィックが綺麗

ダンジョンはすべてポリゴン処理されており、３Ｄで表現されている。また、ゲームの途中で挿入されているビジュアルシーンはすべてコンピュータグラフィックスで表現。悪魔やキャラクターも綺麗なイラストで描かれているしね。思わず魅入ってしまうほど綺麗なのだ。



◀これはフィールドを移動しているところ。街ごとに移動するので、楽に行き来できるのだ。ダンジョンは３Ｄマップで構成されている。



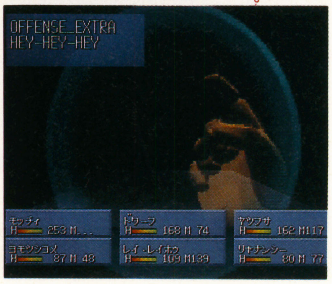
▲これはオープニングの１シーン。静止画像なのが残念だが、かなり滑らかに動く。悪魔を召喚するところ。

自由度が高い

ゲームの根本が変わることはないが、それでも途中の進み方がプレイヤーによって大きく変化する。途中で遭遇するイベントに、プレイヤーがどう応えるかによって後の展開が変わってくるのだ。また、プレイヤーが作る悪魔でも展開が変わってくる。さらに一度クリアすると……。



◀次にどこに行くかは、発生したイベントで分かるが、必ずしもそこに行かなくてはならない、というキマリはない。自由に行動しよう。



▶仲魔にする悪魔によって、パーティーの属性が変化する。状況によって、連れ歩く仲魔を変えていく必要があるのだ。

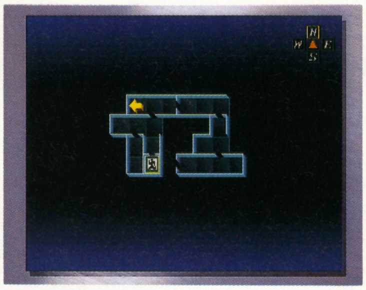
攻略本いらずの親切なゲームシステム



単にグラフィックが綺麗で、奥が深いだけのゲームではない。ちゃんとゲームの各所でユーザーをサポートしているのだ。基本的に3Dダンジョン内を移動することが多いゲームだけに、マップが必要となってくる。さらに悪魔合体を行う際に合体後を知っていればムダに作ることがなくなる。

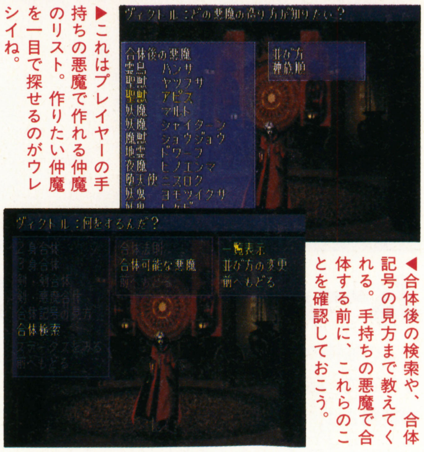
3Dダンジョン

まず3Dダンジョン内の問題についてだが、これはオートマッピング機能と、いつでも見れるダンジョン内のフロア・マップで解決されている。このマップには、入り口や出口、階段などが表記されているのだ。



◀プレイヤーが歩いたところを書き込んでいく。どんどん埋めよう。

悪魔作成時



▶これはプレイヤーの手持ちの悪魔で作れる仲魔のリスト。作りたい仲魔を一目で探せるのがウレシイね。

◀合体後の検索や、合体記号の見方まで教えてくれる。手持ちの悪魔で合体する前に、これらのことを確認しておこう。

プレイヤーの考え方でゲームが変わる!?

先ほども述べたが、このゲームはプレイヤーの考え方でその後の進み方が変わってくる。仲魔にする悪魔でも変わってくるし、イベントの選択肢の選び方でも変わってくる。基本的には１本道だけど、細かい部分で他のプレイヤーと差が出てくるのだ。自分の考えに沿って進めていこう。



◀矢来町の商店街で占い屋を営む。実はデビルサマナーの仕事の仲介人なのだ。けっこう金にうるさい。

簡単なイベントでは

簡単なイベントでは、プレイヤーの選択肢によってその後の話が変わる程度。実際のゲームには、あまり影響しない。気軽に選択肢を選んでも差し支えないだろう。



◀これは両親と対面するシーンだ。だが、このとき主人公は別の人物の体を借りてきているのだ。

重要なイベントでは

プレイヤーの判断によって、ゲームのその後が大きく変化するほど重要なイベント。下の写真のイベントは、パートナーの魔法のタイプを決める。かなり重要なイベントの１つだ。



◀アマテラスが攻撃系で、ガブリエルが攻撃補助。イシュタルは回復系を得意とする。

デビルサマナーをもっと知りたい人へ



ここで紹介するソフトは、今年の４月に発売された『悪魔全書』というデータベースのソフト。といってもただのデータベースではなく、キャラのイラストに「ハイレゾ（高解像度）モード」を採用しており、かなり綺麗なのだ。

悪魔についての情報がてんこ盛り！なのだ!!

このソフトには、悪魔のイラストだけでなく、設定やステータス、合体方法などが記されている。これらの情報を利用すれば、さらにゲームがおもしろくなるだろう。目指せ、悪魔博士！



◀イラストだけでなく、作り方やステータスまで載せてある。本編の資料としても役立つぞ。

真・女神転生デビルサマナー 悪魔全書

- ●サターン
- ●96年４月26日発売
- ●2900円
- ●CG集&データベース



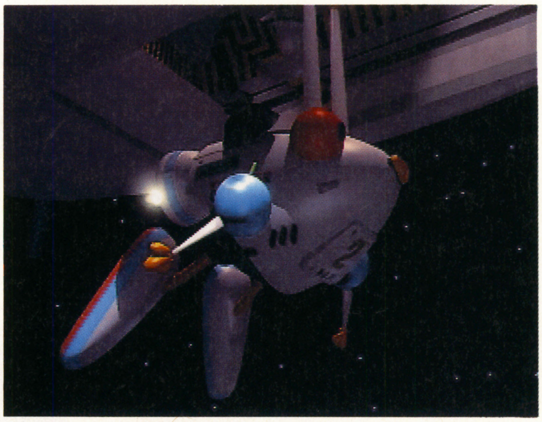
上半期 話題のゲーム 4

この浮遊感がたまらないぞ

JumpingFlash!2

●プレイステーション
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売中
●5800円（2枚組）
●1人用

話題のジャンピングフラッシュ第2弾は、さらにおもしろさ満載。1作目のリニューアル版もカップリングされたおすすめの1本だ。



ムームー星人を助けて、目指せネクストステージ！

この独特の浮遊感覚がたまらないっす！　ということで、話題作『ジャンピングフラッシュ！』の続編2は、グラフィックの強化、奇抜な発想のニューステージ、そしてさらにグレードアップしたジャンプ感覚で再び僕らの前に還ってきた。

相変わらずの小気味よいジャンプを、視覚的にサポートするゲージも付いて、高度で細やかなテクニックを繰り出すのも可能になっているぞ。

簡単にストーリーを説明しよう。宇宙の小さな星「ムームー星」に悪の科学者アロハ男爵と手下ムームー星人の秘密基地があったのだが、謎の生物「カピタン・スズーキ」によってムームー星人を捕えられてしまったというわけ。そこでムームー星人を助けるべく、我らがロビットの出動となる。まあ、背景はこんな感じとして、4匹のムームー星人を無事救出し、ゴールエリアに時間内にたどり着けばステージクリア。このステージを3面クリアすると、次のワールドに進めるというわけだ。だが、3面目にはボスキャラも待ってるし、ワールドクリアしないとそこまでのセーブは取ってくれないからけっこう大変だぞ。

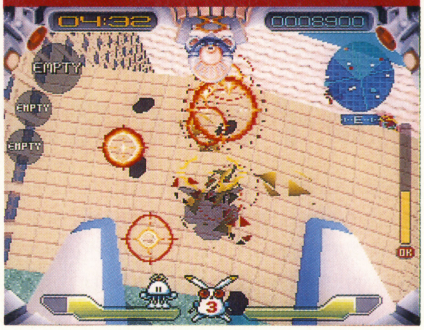
こうして6つのワールドをクリアすれば、晴れて「カピタン・スズーキ」から開放される。ステージは前作に比べ、はるかに難しくなっているから、まず3段ジャンプを自分のものにするのが先決だね。各ステージには、お決まりのボーナスステージもちゃんと用意されているので、かならずトライすること。それからステージングには、さまざまな趣向が凝らしてあり、かなりおもしろくなっている。タイムを競うのは別のモードにして、ここは時間の許すかぎりうろついてみるのも一興だ。意外と思わぬ発見をするかも知れない。ムームー星人は、ちょっと見つけにくいところできみのことを待っている。ロビットのスコープにうまく写し出されるよう、祈っているぞ。

通常攻撃



▲地上での攻撃は無難にこなそう。ワールドが変わるごとに、視点位置からは狙いづらくなってくるぞ。

連続踏み付け



▲ジャンピングも慣れてくれば、敵を「連続踏みつけ」する技が身に付く。当然加算される得点も増える。



▲このボーナスステージこそ、ジャンプの真骨頂が試されるとき。アイテムは手に入るわ、自機は増えるわで大変お得なステージなのだ。



▲各ワールドのボスキャラはさすがに手強い。敵のＨＰを確認しながら、弱点を見つけだそう。ジャンピングを使って3次元的に攻撃するのだ！

基本中の基本3段ジャンプ

これが基本の3段ジャンプだ。要領は画面右のゲージを見ながら、ゲージの高さが最高点に達する直前にジャンプする。慣れればどうってことないす。

ホップ



ステップ



ジャ〜ンプ



演出効果抜群のパワーアイテムを紹介するぞ

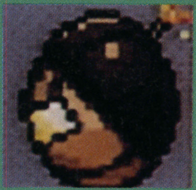
特殊兵器

さて、前作でも大活躍した特殊武器の数々だが、今回もばっちり用意されている。武器の特長を生かして攻撃してね。

ロケット花火



三尺玉



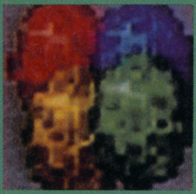
てっぽう



ねずみ花火



かんしゃく玉





◀爆弾炸裂！ ド派手さはさらに過激さを増して、スカっとすること間違いなし。ストックには限りがあるから、それだけ気を付けて。



▶時間差をおいて爆発するかんしゃく玉攻撃。ちょこちょこうるさいザコは、特殊武器で一気に片付けるのもよい。出し惜しみすることなかれ。

もうひとつの楽しみ方。それがタイムアタックだ！



◀やっぱボスキャラステージは燃えるぜ。撃って撃って撃ちまくれ。



▲クリア済みのステージなら、どこからでもプレイできる。最短コースをいかに見つけるか？

タイムアタックモードは、一度クリアしたステージしかトライできないという条件付き。ベスト3のタイムまでが表示されるが、なんと1000分の1秒までラップを測ってくれるから、けっこうムキになれるかも。微妙なコントローラーさばきが要求される、まさにプロフェッショナルなモードなのだ。さらに各ステージに挑戦できるだけでなく、行ったことのあるボーナスステージにだってタイムアタックできる。このあたり、心憎い配慮が伺えるよね。



▲コンマ1秒の世界に挑戦。一人で記録更新に励むのも良し。友達とタイムを競いあうのもまた良し。

そして超お買い得なジャンピングフラッシュヨーロッパ版付き

先ほどから前作、前作といっているが、どうせプレイするならどちらもやってみたいよね。そこで朗報！ 「ジャンピングフラッシュ！」のヨーロッパ発売バージョンがセットになって、なんと(↘)



◀ヨーロッパ風の格調高いマップかと思いきや？ 西洋の子供たちも熱狂したかと思えば、妙に地球はひとつって気分だね。



◀ほんとに見てるだけで楽しくなっちゃう奇想天外なマップの数々。仕掛けだって盛りだくさん。

(↘)2枚組でこのお値段なのだ。これは非常にお得、かつメーカーの意気込みが感じられるね。「ジャンピングフラッシュ！」の方が、比較的易しいので、始めての人はこちらからプレイしてみたらどうかな。ヨーロッパバージョンとい(↗)

ったって、基本操作はまったく同じ。ゲーム中に入る掛け声が、英語になっているだけだから何の心配もいらない。そのうえマップはリニューアルされているから、すでにプレイした人にも楽しめるぞ。おなじみのステータスアイテムや特殊兵器だって、最初からしっかり登場してくるのだ。



原始生活で自分発見！

太陽のしっぽ

●プレイステーション
●アートディンク
●発売中
●5800円
●1人用

時間との戦いに明け暮れる現代人が忘れ去ったもの。人類の本来の姿をこのゲームで体験できるぞ。本能のままにプレイしてみてはいかが？



本能のおもむくままに行動。とまどうな！現代人よ。

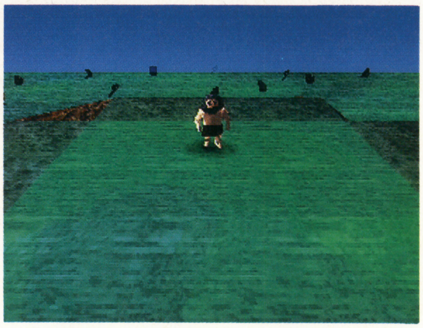
今からほんの数万年から数千年前まで、人類はほとんど裸同然の格好でその日一日を精いっぱい暮らしていた。現代の我々からは想像もできないほど単調な日々の連続。本能のおもむくまま、食い、眠り、種を増やし続けたご先祖さまたちは、いったいどのように文明を築き上げていったのか。

『アクアノートの休日』で美しい「静」の世界を表現した続編にもあたるこの作品では、狩猟という行為を通して原始人の生活や文明の進歩を躍動的に描いている。果てしなく広がる美しいフィールドを縦横無尽に駆け巡る原始人。この気まぐれで愛すべき人たちをうまく操り、『太陽のしっぽ』をつかむことができるかな。

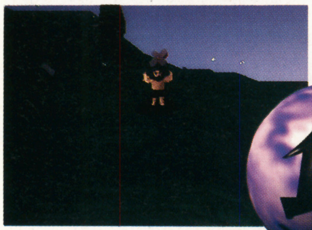


▲最初に3人の原始人から1人を選ぼう。原始人はそれぞれ、自分の生活のリズムのままに行動する厄介者でもある。ここはひとつ大らかな気分になって接してあげよう。

▼キャラを選択したら、いよいよ無限の大地に降り立つのだ。右を向いても左を見ても、食料の山、山。3Dビジュアル画面もいうことなし。さあて、何をするかはキミ次第だぞ。



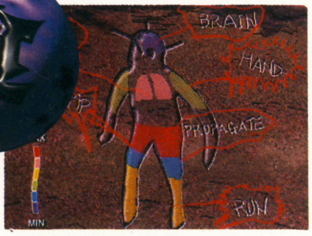
まずは食うことからはじめる



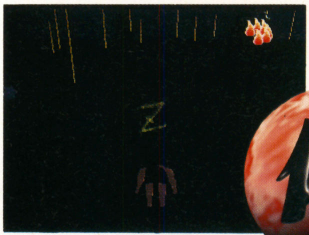


▲ゲームシステムはいたって簡単。まずは荒野に落ちている食料をひたすら食いあさろう。食料はそれぞれ原始人の体の特定の部分を強化するもので、ほかの原始人の特性にも反映されるのだ。

▼さて食料を食い続けた結果、どこの部分がどれくらい鍛えられたか、時折チェックする必要があるぞ。ボディチェックをすると、キャラのどの部分を強化すべきかが的確にわかり、次の行動の指針となるのだ。



眠くなればどこでも寝る





▲さて愛すべき原始人くんのプレイヤー泣かせの点は、どこでも寝てしまうこと。なんせ我慢という言葉を知らないから、一日中歩き回ってくたびれたらそのままバタンキューというわけだ。

▼寝ている最中はもちろん無防備。怪鳥にこづかれたり、水中に落ちたりして目が覚める。例えば、こんな状況の時睡魔が襲ってきたら悲惨だろうなあ。動きが鈍くなったら安全な寝場所を捜そう。



狩猟を行って集落の人口を増やせ！

地面に落ちている食料だけでは、相当量食べないと肉体は強化されない。それに、単調な動作の繰り返しに、原始人じゃなくても眠くなるかも知れない。そこで、血沸き肉踊る狩猟が必要となってくる。

武器がパワーアップするまでは、小動物狙いでいこう。獣や魚を倒し、その肉を集落に持って帰る。これを繰り返すうちに人口が増え、武器を開発する頭脳も養われてくるのだ。



◀最初は無理せず猿を狙うといい。いずれマンモスを倒せる武器が手に入る。







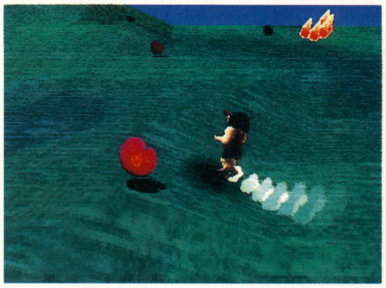
◀倒した獲物はうまそうな肉になる。その場で食ってもよし。

●マップなんかない。大自然を気まま突っ走る！●

このゲームの特徴のひとつは、フィールドを果てしなく進めるのに、マップが全然ないということだ。はたして今、自分はいったいどこにいるのかわからなくなるほど、遠出することだってできる。山あり森あり、海（?）ありのその先には、一体何が待っているのかというロマンすら感じさせる広さに、きっと驚くことだろう。もちろん、居場所がわからなくなっても大丈夫。食料を食べ続け、ちゃんと睡眠さえ取っていれば、寿命が来ないかぎりどうってことない。仲間や家族の待つ所へ一瞬のうちに戻るには、獣を倒したとき肉を集落に持ち帰るよう指示するだけだ。

遠出をすると狩猟のほかにもいろいろな発見がある。洞窟を探検してマンモスの墓場を探し当てたり、野獣と戦ったりと、さまざまな出来事がキミの分身を待ち受けているのだ。

広く果てしない荒野を、あてどもなく一日中走り続ける……。山の頂で燃えるような朝日を見る……。これだけでも、我々が体験し得ない何かわくわくしてくるようなシチュエーションではないか。









●武器をパワーアップし、いつかマンモスを倒す日を夢見て！●

こうして、獣を倒し、住民を増やし、武器を進化させ見知らぬ土地の冒険を続けていくと、そのうち地上最強最大のマンモスと戦う機会が訪れる。マンモスを倒し、その牙を高く積み上げていく。その名も象牙の塔。やがて象牙の塔が太陽に限りなく近づくと、太陽のしっぽと呼ばれる大自然の驚異に遭遇するだろう。そして太陽のしっぽをつかんだとき……、また、新たな物語のスタートを迎えることができるのだ。



◀マンモスを倒せるようになるまでがけっこうかかる。あせらず、武器の強化を待て！



▶さすがにマンモスは手強い。何頭倒せばいいのだろう。



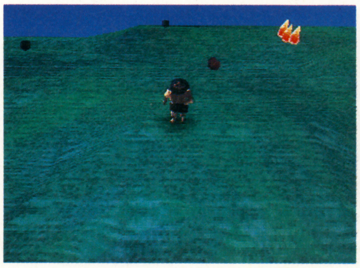
◀象牙の塔を積み上げて、人類が夢見たものとは……。

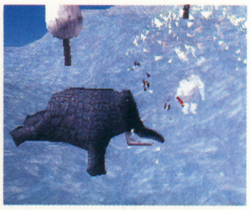
原始生活の流れ

- 食料採取
- ▼
- 体力強化
- ▼
- 狩猟
- ▼
- 人口増加
- ▼
- 武器開発
- ▼
- マンモス狩猟
- ▼
- 象牙の塔建設
- ▼
- 太陽のしっぽをつかむと……

●原始人を変えながら果てしない物語は続く●

もうひとつの特徴として、原始人の寿命というパラメータがある。これは最初から彼らに与えられた運命で、プレイヤーにはどうすることもできないのだ。画面右上にある7つの光の輪がすべて消えると命果てるのである。ただし、死に神がとりついたときには、ひたすら食べまくって回避することもできるぞ。寿命が尽きたら、また新しいキャラを選び、太陽のしっぽ目指して頑張るというシナリオだ。たとえキャラが死んでも、それまで鍛え上げた特性はちゃんと受け継がれているから、その点はご安心を。





▲このころの平均寿命って二十歳くらいだったんだろうなあ。

上半期 6 話題のゲーム

往年の名作たちが再び!!
ナムコミュージアム

- ●プレイステーション
- ●ナムコ
- ●発売中
- ●5800円
- ●1～2人用

往年の名作アーケードゲームを数本パックして発売している「ナムコミュージアム」シリーズ。現在3本発売されている。その中身は？



アーケードゲームの名作がPSで甦る!!

ゲームメーカーの老舗、ナムコだからこそできるこのシリーズ。昔懐かしいアーケードゲームをPSで楽しめるという、ファンにはたまらない魅力を持っているソフトといえる。現在発売中のソフトのパッケージにはn・a・mという英字一字ずつが印刷されていて、VOl.5でnamcoになるという趣向になっている。

このシリーズをすべて揃えれば、ナムコの昔の名作ゲームがほどんどプレイできる、ということになるだろう。あの頃を懐かしんでプレイできるという懐古的作品、それがこのソフトだ。



▲ソフトの中にはゲーム以外に、各ゲームに関する資料が見られるモードもある。

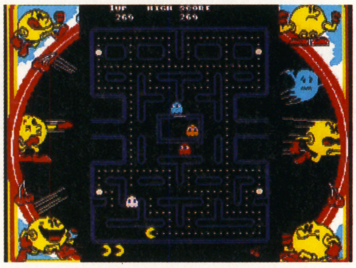


▲またそのゲームの攻略方法なども見ることができるのだ。シンプルだけどムズいゲームがあるので助かる。

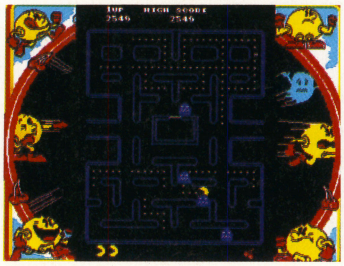
ナムコミュージアム VOL.1

パックマン

その昔、一斉を風靡したゲーム。主人公であるパックマンを操作して、おじゃまモンスターを避けつつ画面中にあるエサをすべて食べると面クリア。十字キーのみの操作というシンプルさながら奥の深いゲームが楽しめる。全256面存在しているが、そこまでいくのは至難の技だ。



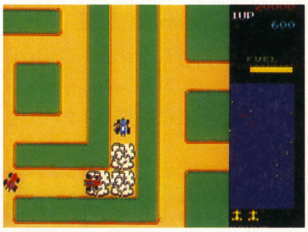
▶パックマンはその後ナムコの代表的キャラクターになった。シンプルイズベストの代表格だ。



◀パワーエサを食べるとモンスターを食べることもできるが、ムリするとすぐにやられてしまう。

ラリーX&ニューラリーX

画面中央の青いマイカーを操作して迷路中のフラッグをすべて取れば面クリア、というカーアクションゲーム。敵のクルマが追いかけてくるが煙幕で煙にまいてしまえる、という趣向がなされている。当時は異色レースゲームだった。



◀当時、新鮮さやノリのよさそしてカラフルな画面が話題となったこのゲーム。そのバージョンアップ版も収録されているのがウレシイ。

ギャラガ

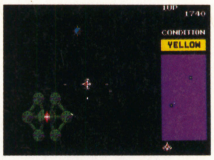
面クリア型のシューティングとしてナムコが発売したシリーズの中の1本。あのスペースインベーダーをさらに進化させたゲームとして、人気を得た。ボーナスステージでの敵のミョ～な動きも当時のファンをとりこにした。



◀自機が敵の捕虜になり、その敵を倒すと自機が2機にパワーアップする、というシステムが斬新だった。当時いくら注ぎ込んだことか。

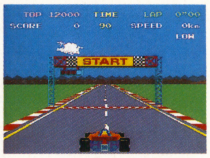
ボスコニアン

画面中央にいるファイターを動かし、敵やミサイルを破壊・避けながら敵基地をすべて破壊するとクリア、というスペースシューティングゲーム。パソコン以外では初の移植となり、ファンには感涙もの。



ポールポジション

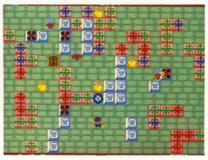
大型筐体でプレイする初めての本格レースゲームの移植。アクセルとブレーキのみのシンプル操作と、実際の自動車力学をプログラミングしてあることなどが名作たるゆえんなのだろう。現在のレースゲームのはしりといえる。リッジレーサーの祖先か？



トイポップ

敵の攻撃をかわしつつ、各ステージにあるおもちゃ箱に隠されているハートを4つ取ると面クリアというアクションゲーム。VOl.1の中で唯一2人での同時協力プレイが可能だ。

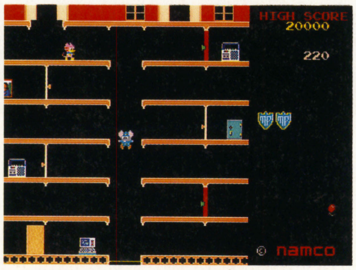
現在プレーすると、逆に新鮮さが楽しいゲーム。



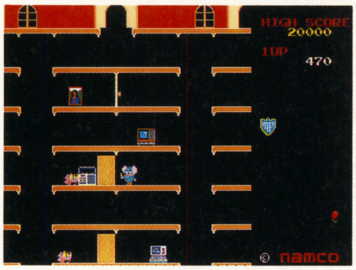
ナムコミュージアム VOL.2

マッピー

パックマンと並ぶナムコの代表的キャラクターマッピー。各ステージにある盗品をすべて回収するとクリア。トランポリンを使った移動、ドアを使った敵退治とアイデア満載のゲーム。



▶トランポリンを使って、各階へと移動する。トランポリンで跳ねている間は、敵に接触しても無敵。



◀ドアの開閉の反動を使って敵を倒すことができる。他にもマイクロウエーブでやっつけられる。

ゼビウス

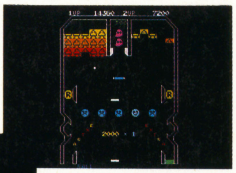
いわずとしれた名作シューティングゲーム。空中と地上の2つの攻撃ができる自機を操作して、敵機や敵基地を破壊してすすんでいく。ゲーム中の無機質なBGM？　も話題になった。

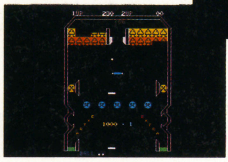


◀このゲームから攻略本、というものが作られるようになった。現在のゲーム業界のすべてはここから始まったといってもいいかもしれない。

キューティQ

ひとことで言えば、一風かわったピンボール風ブロック崩し。このVOL.2では、キューティQ専用のコントローラとの同梱版も発売されている。シンプルで楽しいゲームだ。

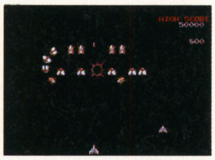




▲カラフルな画面がファンを魅了した。
◀ピンボールの要素があるブロック崩し。夢中になるゲームなのだ。

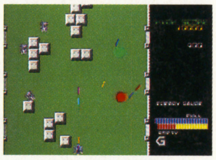
ギャプラス

ギャラクシアンからのシリーズ第3弾として登場した、面クリア型シューティングゲーム。初めて自機の上下移動が可能になったほか、敵の動きの趣向なども凝っていて、現在プレイしてもアキのこない名作だ。



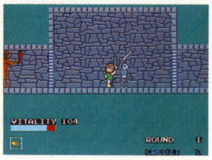
グロブダー

戦車型のマシンを操り、画面中の敵すべてを倒すとクリア。だがその難易度はかなり高く、一瞬でゲームオーバーになることも少なくない。レーザーを射ちながら自機を敵方向に回転させるのがミソだ。



ドラゴンバスター

アクションRPGの元祖的存在のゲーム。剣による攻撃と魔法攻撃を使い分けながら敵を倒し、ドラゴンの棲む山を目指す。2段ジャンプや兜割りなど高等テクニックが使えたのも人気の秘密だ。



ナムコミュージアム VOL.3

ドルアーガの塔

塔の最上階に囚われているカイを助けるために何十階もある塔を、カギを探しながら上っていくという、ナムコの名作アクションゲーム。迷路になっているフロアには敵が出現、接触するとゲームオーバー。裏面の存在も話題になった。



◀当時ハマったユーザーが何万人もいたであろう名作アクションゲーム。その難易度の高さも評判だった。裏面はさらに激ムズ。



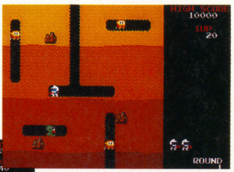
▶迷路上にあるはずのカギをみつけないことには、先へ進むことはできない。だが先へ進んでいくと？

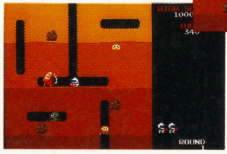


◀敵にちょっとでも接触するとあっという間にゲームオーバーだ。剣を使って倒すのだが、攻撃するタイミングがまた難しい。

ディグダグ

地中が舞台という変わった設定のアクションゲームで、地中内の敵を全滅させることができれば面クリアとなる。攻撃方法もモリを使って敵をパンクさせたり、岩を落としてつぶしたりと変わっている。大ヒットしたゲーム。





▲地中が舞台というのも変わった設定だった。
◀敵を膨らませてパンクさせるのも快感だった。熱中度の高い作品だ。

ミズ・パックマン

パックマンの海外バージョンとして発売されたゲーム。女の子に受けるようにと作られた経緯があるようだ。基本的なゲーム内容はパックマンと同じで、各ステージ構成やボーナスフルーツの出かた、ワープ道などが変更されていた。

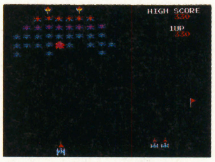


◀ゲーム画面のまわりもパックマンより華やかになっている。が、ゲーム内容はほとんど同じといっていい。若干戦略性が高いといえそうだが。

ギャラクシアン

ナムコお得意の面クリア型シューティング。カラフルな敵キャラがユーザーの心を摑んだといえる。

現在プレイしても、古さをあまり感じないこのシリーズは秀逸のデキだ。



ポールポジションII

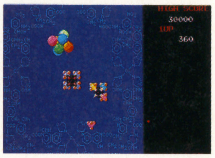
前作ポールポジションをパワーアップさせたレースゲーム。基本部分は変わらないものの、コースが4つに増えたり、ターボがかかるようになったりと、かなり進化している。クラッシュ時の爆発もよりハデになった。前作より難易度は上がっている。



フォゾン

画面中央に指定されたフォーメーションを作っていくというちょっと変わったアクションゲーム。パズル的要素も若干入っていて、しかも敵からの妨害もある。

先の面へいけばいくほど、フォーメーションは難解なものになっていく。



上半期 7

ファン待望の第３弾は激ムズ!!

ファイアーエムブレム
〜聖戦の系譜〜

●スーパーファミコン
●任天堂
●発売中
●7500円
●１人用

ファミコン・スーパーファミコンとハードを越えてシリーズが発売されファンの絶大な人気を博しているこのゲーム。今作はかなり手強いぞ。



新システムでより複雑に・より熱中的に!!



◀前作までとは違い、登場するキャラクターも一新されているのだ。といっても魅力的なキャラに違いはない。

シミュレーションＲＰＧというジャンルを作ったのが「ファイアーエムブレム」シリーズだ。ファミコン版で２作、スーファミ版で１作発売されどのソフトもファンを熱中させる内容で好評だった。そして待望の新作が発売されたわけだけど、今回は前作までとは違い、まったく新しいゲーム舞台で展開、そしてゲームシステムも基本的な部分を除くといろいろと変更されている。

とくにキャラクターに関する部分では、かなりの変更が施されている。といってもより熱中度の上がった変更といえるのだ。



▶戦闘シーンはアニメーションがよりなめらかになっているぞ。カットすることもできるのだ。

個性的なキャラクターたちの能力をフルに活用する

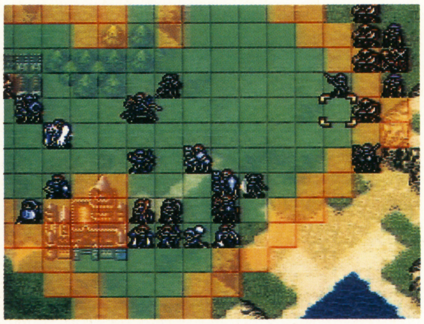
このゲームに登場するキャラたちは、それぞれがストーリーに密接な関係がある、個性的な性格づけがなされている。そしてこれがファンの心を摑む要因となっている。このキャラたちは、単に性格がつけられているだけではなく、戦闘時に使用できる武器や攻撃するときに発揮する特殊能力（スキル）が個別に設定されているのだ。それぞれ剣・斧・弓等の得意なキャラクターがいて、状況で使い分けをするわけだ。さらに今回はキャラ同士が恋愛（次ページ参照）までしてしまうぞ。



◀各キャラクターは、それぞれが得意な武器がある。そしてクラスチェンジ時にランクが上がっていく。



▶壮大なストーリーの中で、キャラの性格が明確に設定されているのだ。キャラがたっているゲームといえる。



キャラの持つスキル

各キャラはスキルというものを持っている。これは戦闘時に発揮される特殊能力で、連続攻撃ができたり、敵からお金を盗めたりとさまざまなのだ。スキルを有効に使うことが大切だ。



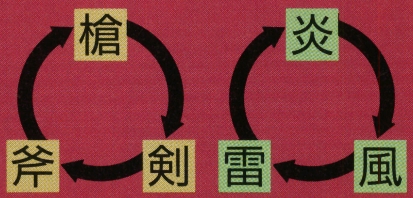
◀各キャラにはスキルがあり、それは戦闘時に発揮されるのだ。そしてこのスキルは、重要な役割を持つ。



▶例えば、盗むというスキルを持っていれば、戦闘時にランダムで敵からお金を盗んでくれるのだ。

武器の相性

このゲームに出てくる直接攻撃用武器は剣・斧・槍の３種類。そしてこの３種類の武器にはそれぞれに相性が設定されている。槍は剣に強く、斧は槍に強く、剣は斧に強い、という３すくみの関係で成り立っているのだ。有利な武器で攻撃すると命中率や回避率が上がるというわけだ。これは魔導士が使う魔法にも設定されているのだ。だから敵との戦闘ではこの相性を頭に入れて戦うことが重要な戦略のひとつとなるだろう。



クラスチェンジ

前作でもあったようにレベル20でクラスチェンジができるのも特徴のひとつだ。このクラスチェンジもストーリー後半で重要になってくる要素のひとつだ。さっさと果たしてしまおう。



◀クラスチェンジは本城でおこなうが、レベルが20にならないとすることができない。まずレベルをあげろ。



▶クラスチェンジ後は各ステータスも飛躍的にアップするし使える武器もより強力なものになる。

親子２代にわたる壮大な戦史

全12章からなるこのゲームでは、序章～５章・６章～終章で登場するキャラクターが異なる。厳密には、５章までに登場したキャラの子孫が６章から登場して活躍することになるというわけだ。

この子孫たちは、親の能力や一部の武器などを受け継ぐことになる。これは下で紹介する恋愛システムと密接な関係を持っていて、５章までの展開によって子孫たちの能力がガラリと変わる、ということなのだ。これが、前作までにはなかった、大きな変更点といえる。

詳しくは書かないが、親の無念をはらすためにも必ず勝利しなければならない。これが子孫たちに定められた運命といえる。そして、彼らを勝利へと導くのは他でもない、プレイヤーたちなのだ。



▲このゲームでの主人公であるシグルドだが、５章では彼を含む、味方キャラの大半が…。



▲シグルドの子孫であるセリス。彼にもまた、苛酷な運命が待ち受けている。父の無念をはらすことができるのか？

恋愛システムによって子の能力が変わるのだ

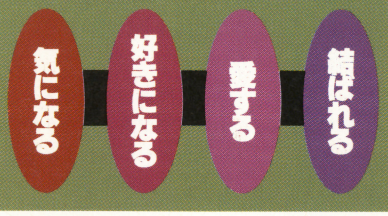
キャラ同士は恋愛し、やがて結ばれることになる。そして結ばれたものの子孫が6章から登場するのだ。この恋愛では、どのキャラ同士を結ばせるかはプレイヤー次第。イベントがらみの恋愛もあれば、移動・戦闘中、常に隣り合わせることで結ばせることもできる。と○メモみたい？



◀結ばせたいキャラ同士を常に隣あわせにすることで、隠れステータスがあがり、恋愛が進行していく、というのが基本パターンなのだ。

4段階の変化

恋愛の進行状況には４段階設定されている。「気になる」から始まって「結ばれる」になれば結婚した、ということになる。こうなれば、その夫婦の子孫が誕生するというわけだ。進行状況は、自軍の城の「うらない屋」で聞くことができる。常にチェックしよう。



受け継ぐ能力

子孫はその父母の能力を受け継ぐことになる。細かくいうと、初期パラメータ・成長率・スキル・所持金・武器やアイテム・そして神族の血だ。これらを考え、より優秀な子孫を作る必要がある。そのためには恋愛する相手も重要になってくる。



◀それぞれ異なる得意分野をもつ者同士をくっつければ、両方の得意分野を受け継いだ子孫が作れるのだ。

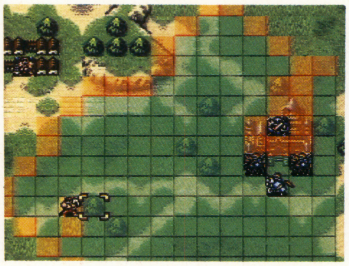
１つのマップにある城をすべて制圧する

今回のゲームでは１つの城を制圧したら次のマップへ～、というわけにはいかない。序章から広大なマップが登場し、そのマップには、敵城が複数存在している。ストーリーに添った展開により、これらマップに存在するすべての敵城をクリアして初めて次の章（マップ）へ進むことができるというわけだ。

流れとしては、敵をすべて倒す→傷ついたキャラの回復や武器の修理、次の城進軍のための準備→城を制圧→進軍→敵をすべて倒す、という感じで進んでいく。この中でも重要なのが、城制圧後の回復・修理・進軍準備だ。敵城にはほどんどボスキャラがいるがコイツを倒して、敵をマップから消す。そして味方の準備を行なうわけだ。準備をする前に制圧してしまうと、次のイベントが始まり、敵が攻めてくる。その前に味方キャラの準備をしておくことで有利に進軍することができるのだ。ちなみに城を制圧できるのは主人公のみだ。



◀敵城ひとつひとつには必ずイベントによるデモ画面が入る。ここで状況を理解するのだ。



◀そしたら進軍を開始する。当然のごとく、味方キャラは１人も死なせてはならない。

村の開放を忘れずに

フィールド上には、城の他に村がある。この村に味方キャラを重ねるとお金と情報、場所によっては強力なアイテムが手に入る。ただし、敵キャラも村を襲いに向かってくるので、いかに敵がつぶす前に村を開放するかが問題になってくる。新しい城への進軍が始まったら、まずは村がどこにどのくらいの数あるのかを把握しなくてはならないのだ。村を開放するかしないかではその後の戦況が変わってくる。



◀有力な情報やお金、アイテムまで手に入る。必ず開放しよう。

ボスを倒して制圧

各城にいるボス。こいつを倒さないと制圧はできない。各ボスはそれなりに強力な攻撃力をもっているので、ボスに当てるキャラを考えなくてはならない。１ターン内で、複数で攻撃するのが有効だ。



闘技場へいこう

城には闘技場というものがある。ここで敵と戦い、勝てば経験値とお金が手に入る。しかも自分が負けても死ぬことはない。ＨＰが１になるだけだ。実戦でなかなかレベルが上がらないキャラはここへくるといいのだ。



◀闘技場には７人の相手が待っている。味方キャラ全員に７人を倒させればいいが、相手もなかなか手強いのだ。

上半期 話題のゲーム

1996

上半期を振り返って

格闘からシミュレーション、新ジャンルまで

様々なジャンルが飛び出した96年上半期

鉄拳2、バイオハザードなど、何かと話題ゲームの多かったプレイステーション

　今年の前半も様々なゲームが発売されたが、その中でも何かと話題作が多かったのがプレイステーションで発売されたゲームの数々。バイオハザードや鉄拳2のような大ヒットソフトから、太陽のしっぽのような実験的な作品まで、ありとあらゆるタイプのソフトが登場し、ユーザーを楽しませてくれた。

　プレイステーションというプラットフォームが、これだけ様々なソフトを生み出しているのは、大きなメーカーから小さなメーカーまで、ソフトハウスの数が揃っている＝参入のしやすさと製作コストの安さが原因だろう。

　大きなところから小さなところまでたくさんのソフトハウスがあるから、たくさんの企画が生まれ、こうしていろいろなジャンルのゲームが世に出て来た。

　確かに新しいアイディアを入れたソフトというのは、商業的にはリスクの多いものだと思うが、かといって過去のヒット作を追いかけてばかりいては、ソフトの進歩はない。停滞しているということは後退しているということだ。

　プレイステーションに参入しているソフトハウスには、多少のリスクはあるだろうが、これからも、いろいろな新しいソフトを生み出していってもらいたい。



▶大ヒットとなったポリゴン格闘アクション鉄拳2。



◀太陽のしっぽは、斬新なゲームとして登場した。

リバイバルヒット？　恩故知新？　懐かしのゲームがうれしいナムミューシリーズ！

　今の社会人ゲーマーを中心にスマッシュヒットを飛ばしているのが、ナムコミュージアムシリーズ。現在VOl.3まで発売されているこのソフトは、過去ゲームセンターで登場したナムコの名作アーケードゲームが収録されたファン垂涎のソフトだ。

　ゼビウス、ドルアーガの塔など、他機種にも移植されたソフトはもちろんのこと、キューティQ、フォゾンなど、基盤を買ってくるしかなかったゲームも移植されているのは、当時のゲーセン小僧にとってウレシサ大爆発。

　このナムコミュージアムシリーズのヒットのおかげで、他のメーカーも、往年のアーケードヒット作をまとめて移植するという傾向が出てきた。今後も、どんどんこういうソフトを発売して欲しい。



◀いろいろなソフトが入ってお得感もバッチリのナムコミュージアム。



ファイアーエムブレムが人気だったスーパーファミコン。今後の展開はどうなのか？

　かつて市場を席巻し、いまやＮＩＮＴＥＮＤＯ64にその座を譲ろうとしているスーパーファミコン。さすがに往年の勢いはなくなってきたのか、今年前半ではファイアーエムブレム〜聖戦の系譜のヒットが目につくぐらいであった。

　今年後半も、まだソフトの発売予定はあるが、いずれはＮＩＮＴＥＮＤＯ64を含めた他機種へとシフトしていくだろう。

　ただ、まだまだ過去に発売されたソフトはタップリある。すべてのソフトを遊んだ人はいないはずだ。新古、中古といった形で値段が下がった、こういうソフトを遊ぶマシンとして、もうしばらくはスーパーファミコンも現役の座を守っていくのではないだろうか？



◀人気シリーズ・ファイアーエムブレム。次回作は64か？



野球ゲーム特集

甲子園、オールスター……。夏のスポーツといえばやっぱり野球！　ここでは、GameFan編集部よりすぐりの野球ゲームをど～んと大特集！キミも、この夏、野球ゲームで熱く燃えようぜ！

グレイテストナイン'96・ワールドスタジアムEX・プレイスタジアム
ボトム オブ ザ ナインス・BIG HURT ベースボール

GAME TITLE

グレイテスト ナイン '96



HARD				
	SFC	PS	64	95
	SS	FX	WIN	Mac

DATA	
メーカー	セガエンタープライゼス
価格／発売日	5,800円／発売中
ジャンル	野球
メディア	CD−ROM

グレイテストナイン'96はこう変わった

①ゲームテンポのアップ

投球の間合いをはじめゲームテンポが大幅にアップ。またゲームバランスもさらに改善され、コンピュータ攻略が難しくなった。

②実名選手が大幅増加、圧巻の384人

選手が実名なのはもちろん、各チーム32人、合計384人に増加した。全員顔写真と95年成績のデータベースが収録されている。

③球場が実名化、11球場収録

野球ゲームでは珍しく球場が実名で登場する。11球場はポリゴンでリアルに再現されている。

④チームエディットにキーワードシステム導入

好みのチームを作る機能が強化された。選手名に使える漢字数が増えたほか、キーワードによって簡単に選手の特徴を決めるようになった。

⑤選手に好不調の波が加わった

不調の選手は同じバッティングをしてもヒットが出にくくなる。また投手だけでなく野手にもスタミナのパラメータが設定された。

⑥コーチとファームの設定

新しくファームが出来た。選手の状態はコーチがコメントを発する。ベンチ入りの選手やスタメン決定の技術も要求される。

⑦雨天コールドやケガのイベント発生

試合中に雨が降ってコールド試合になるケースや選手がケガをするイベントが加わった。

⑧月間MVPが選出

自分が行っているペナントレースの結果によって月間ＭＶＰやオールスター出場メンバーが選定される。

⑨ウグイス嬢が登場

選手の名前やファウルボールへの注意を観客に伝えるウグイス嬢が加わった。担当は声優の手塚ちはるさん。

⑩実況放送の充実

実況放送もシチュエーションごとにセリフのバリエーションが大幅に増加した。担当は有名スポーツアナウンサーの松下賢次氏。



▲投球のテンポが早くなり、無謀な盗塁などがしにくくなった。COMを破るのは大変だぞ。



▲選手の調子を見てスタメンを決めるのも重要な作戦の一つ。監督になった気分が味わえる。



▲試合画面も若干変わった。登板中の投手の奪三振数が表示されている。



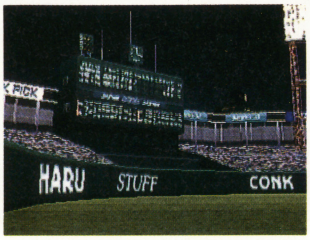
▲レギュラーメンバーも不振に陥ったらファームで休養を取らせよう。逆にファームに絶好調の選手がいたら一軍に引き上げよう。コーチのコメントがキーポイントだ。



▲読売巨人軍のラインナップ。マリオ投手もしっかり登録されている。



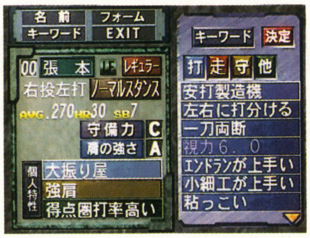
▲試合の途中で選手がケガをするアクシデント発生。大事にならなければいいが。



▲球場は実名で登場。デイゲームとナイトゲームではグラフィックが違う点に注目。藤井寺球場は騒音防止のためシャッターが降ろされる。



▲試合中に雨が降ってきた。このまま激しく降ると雨天コールドとなってしまう。



▲チームエディットはキーワードを選んで選手の能力を決定する。自分独自のチームを作ってペナントレースに挑戦だ。



▲ペナントレースの成績はセーブ可能。結果によって月間MVPが設定される。

もちろん前作の基本機能はそっくり搭載

●メニューは８種類

メニュー画面を見ると８種類のメニューが表示されている。オープン戦、ペナントレース、トーナメント、データベース、オールスター戦、チームエディット、オプションの８種類だ。

オールスター戦ではランダムとメイキングチームのモードもある。またデータベースには384人の顔写真と95年度成績が収録されている。これだけでもなかなかの代物だ。



メニュー画面にはご覧の８つのメニューが表示される。オプションではＢＧＭやＳＥのテストが行える

●ペナントレース

なんといっても野球ゲームの華はペナントレース。時間のない人のために１シーズン30試合制のモードや１試合１イニング制のモードも出来る。

試合前には選手情報を調べておこう。選手ごとに好不調を示す矢印がついている。気になる選手がいたらコーチのコメントを聞こう。最悪の状態ならファームで休養だ。ただし、一度ファームに落とすと10日間は戻れない。



日程表の確認。ホームとビジターの開催が色分けされている。130試合制を選ぶと途中でオールスターゲームが組まれるぞ。

●ホームラン競争

１人から４人で遊べる。好みの選手、球場、ボール数を選んでホームラン数と飛距離を競うモード。飛距離はデータとして記録され、ベスト20はいつでも見ることが出来る。当然ながら長打力のある選手が有利。お勧めは横浜のブラッグスと日本ハムのブリトーだ。引っ張り気味に打ち、やや高く打ち上げるのがポイント。そのためにはやや早めにバットを出し、ミートの瞬間に十字ボタンの下を押す。



ホームラン競争は長打力のある選手がお勧め。風速と風力によっても飛距離は異なるが、160メートルを超せば大したものだ。

●チームエディット

独自のチームを編集するモードでペナントレースにも挑戦できる。前作はパラメータを割り振るだけだったが、今回はキーワードを組み合わせることで選手の能力、特性が決まっていく。ちなみに投手キーワードは右に並べた通り。投、球、守、他の中から３つまで選択出来る。ただし、１つのキーワードは２人以上で共有出来ない。バランスの良いチームを作るのがポイントだ。



キーワードを組み合わせることで選手の能力が決まる。また名前やフォームもエディットすることが出来る。

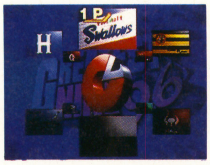
投手キーワード

区分	関連	キーワード
投	制球力関連	制球力抜群
		針穴を通す制球
		球数が少ない
		制球が良い
		球が散る
		球数が多い
		四死球が多い
		ボークが多い
		ワイルドピッチが多い
		リリースが早過ぎる
		リリースが遅過ぎる
	球質関連	球威は最高
		球威が落ちない
		球に体重が乗る
		球は重い
		肩が持つ
		球は軽い
		球威が落ち易い
		体重が乗らない
		球威が無い
		肩が持た無い
	投球スピード関連	アジアの快速球
		速球は鬼
		快速直球
		球はかなり速い
		腕の振りが良い
		スナップがきく
		スナップが弱い
		直球は打たれ易い
		腕が振れて無い
球	カーブ変化率関連	カーブは鬼
		超スローカーブ
		カーブは切れる
		カーブは上手い
		カーブは下手
		カーブは滅法下手
	シュート変化率関連	シュートは鬼
		超高速シュート
		シュートは切れる
		シュートは上手い
		シュートは下手
		シュートは滅法下手
	フォーク変化率関連	フォークは鬼
		超高速フォーク
		フォークは切れる
		フォークは上手い
		フォークは下手
		フォークは滅法下手
守	守備力関連	牽制が上手い
		強襲に強い
		バント処理が上手い
		ベースカバーが上手い
		キャッチが上手い
		キャッチが下手
		ベースカバーが下手
		バント処理が下手
		牽制が下手
他	スタミナ	大黒柱
		先発要員
		延長戦も大丈夫
		完投OK
		谷間先発要員
		中継ぎエース
		中継ぎ要員
		球数次第
		リリーフエース
		緊急リリーフ
		二枚目ストッパー
		完投は厳しい
	打撃関連	女の子
		アマチュア時代４番
		打撃も上手い
		バントが上手い
		打撃は下手
		バントが下手
	盗塁関連	アマチュア時代一番
		足も速い
		足が遅い

ライターのコメント

話題の格闘ゲームには見向きもしなかった筆者だが、完全中継プロ野球グレイテストナインが発売されると、たまらなくなってセガサターンを買った。そのうちゲーム書籍の編集が仕事になって公式ガイドを製作した。思い入れの深いゲームである。さらに機能やゲームバランスがアップしたグレイテストナイン'96。再びセガの協力を得て公式ガイドを出すことが出来た。キーワードの効果はそちらをご覧頂きたい。このゲーム、自分でプレイして楽しいのはもちろんだが、ＣＯＭ同士に試合させて選手の交代だけを担当するのもなかなか楽しい。

（本誌編集長・小川明久）



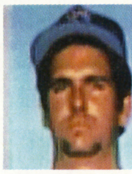
セントラルリーグ

データ中の内は内野手、捕は捕手、外は外野手、投球は投球フォーム、Oはオーバー、Tはトルネード、3／4はスリークォーター、Uはアン

ヤクルトスワローズ

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
T・ブロス	29	投	R	R	O	12	8	5	12	15	1	15	5	10	12
吉井 理人	21	投	R	R	O	10	6	10	11	6	1	11	5	10	12
山部 太	19	投	L	L	O	11	10	3	7	7	1	11	5	10	12
伊東 昭光	18	投	R	R	O	7	8	9	6	6	1	11	5	10	12
石井 一久	16	投	L	L	O	9	7	4	9	10	1	11	5	10	12
岡林 洋一	15	投	R	L	O	7	6	2	5	8	1	11	5	10	12
山田 勉	66	投	R	R	O	10	4	3	11	5	1	11	5	10	12
木下 文信	24	投	L	L	3/4	8	7	11	6	7	1	11	5	10	12
田畑 一也	39	投	R	R	O	7	10	6	5	7	1	11	5	10	12
川崎憲次郎	17	投	R	R	O	10	10	4	12	10	1	11	5	10	12
高津 臣吾	22	投	R	R	S	8	8	14	10	13	1	11	5	10	12
伊藤 智仁	20	投	R	R	O	9	15	10	9	7	1	11	5	10	12
古田 敦也	27	捕	R	R		—	—	—	—	—	12	19	7	15	15
野口 寿浩	38	捕	R	R		—	—	—	—	—	6	12	5	12	11
T・オマリー	3	内	R	L		—	—	—	—	—	14	23	4	10	6
土橋 勝征	5	内	R	R		—	—	—	—	—	10	18	9	12	8
H・ミューレン	9	内	R	R		—	—	—	—	—	5	28	6	3	9
池山 隆寛	1	内	R	R		—	—	—	—	—	8	24	10	13	12
大野 雄次	30	内	R	R		—	—	—	—	—	7	20	6	6	7
辻 発彦	8	内	R	R		—	—	—	—	—	11	5	9	14	5
山口 重幸	58	内	R	R		—	—	—	—	—	7	12	6	6	9
宮本 慎也	6	内	R	R		—	—	—	—	—	7	9	8	12	10
苫篠 賢治	4	内	R	S		—	—	—	—	—	6	10	11	7	5
新井 潔	25	内	R	S		—	—	—	—	—	7	9	9	6	8
佐藤 真一	00	外	R	R		—	—	—	—	—	8	8	12	10	9
飯田 哲也	2	外	R	R		—	—	—	—	—	6	10	15	14	15
稲葉 篤紀	41	外	L	L		—	—	—	—	—	12	17	9	6	10
金森 栄治	32	外	R	L		—	—	—	—	—	9	12	5	9	7
橋上 秀樹	7	外	R	R		—	—	—	—	—	7	10	7	11	7
真中 満	31	外	L	L		—	—	—	—	—	6	7	12	8	9
秦 真司	26	外	R	L		—	—	—	—	—	8	13	6	7	12
城 友博	0	外	R	R		—	—	—	—	—	6	6	14	7	10

95年度優勝チーム。球質（打球の飛びにくさ）が最高値のブロスを中心に高津、伊藤の抑えは強力。俊足飯田をはじめ、巧打力の高いクリーンナップなど打線に穴がなく優勝候補の本命だ。



ヤクルト投手陣の大黒柱ブロス。2mの長身から投げ降ろす速球は破壊力抜群。

広島東洋カープ

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
紀藤 真琴	11	投	R	R	O	11	7	2	9	10	1	11	5	10	12
近藤 芳久	29	投	R	R	O	9	8	2	7	11	1	11	5	10	12
山内 泰幸	16	投	R	R	変	9	11	3	12	10	1	11	5	10	12
大野 豊	24	投	L	L	3/4	10	12	13	7	8	1	11	5	10	12
R・チェコ	50	投	R	R	3/4	12	11	5	10	7	1	11	5	10	12
加藤 伸一	12	投	R	R	O	12	11	5	10	7	1	11	5	10	12
高橋 建	22	投	L	L	O	11	3	2	8	5	1	11	5	10	12
望月 秀通	35	投	R	R	O	11	6	4	8	5	1	11	5	10	12
片瀬 聖敏	15	投	R	R	O	7	7	3	6	7	1	11	5	10	12
白武 佳久	43	投	R	R	O	12	11	5	10	7	1	11	5	10	12
佐々岡真司	18	投	R	R	O	11	11	3	8	12	1	11	5	10	12
井上 祐二	27	投	R	R	S	9	13	2	1	9	1	11	5	10	12
西山 秀二	32	捕	R	R		—	—	—	—	—	5	15	5	9	10
瀬戸 輝信	28	捕	R	R		—	—	—	—	—	8	9	4	12	13
L・ロペス	2	内	R	R		—	—	—	—	—	10	20	8	7	6
正田 耕三	4	内	R	S		—	—	—	—	—	9	7	12	9	4
江藤 智	33	内	R	R		—	—	—	—	—	8	28	9	6	9
野村謙二郎	7	内	R	L		—	—	—	—	—	12	25	13	10	8
小早川毅彦	6	内	R	L		—	—	—	—	—	4	18	6	8	7
高 信二	0	内	R	L		—	—	—	—	—	9	14	6	9	8
御船 秀之	44	内	R	R		—	—	—	—	—	5	10	5	7	8
佐藤 裕幸	39	内	R	R		—	—	—	—	—	4	7	6	11	9
福地 和広	53	内	R	R		—	—	—	—	—	4	5	10	6	7
千代丸祥士	54	内	R	R		—	—	—	—	—	3	13	7	7	7
金本 知憲	10	外	R	L		—	—	—	—	—	10	26	11	12	10
前田 智徳	1	外	R	L		—	—	—	—	—	5	25	9	10	11
緒方 孝市	9	外	R	R		—	—	—	—	—	8	8	15	7	10
浅井 樹	36	外	L	L		—	—	—	—	—	9	14	7	9	7
仁平 馨	00	外	R	R		—	—	—	—	—	10	7	6	11	8
町田公二郎	5	外	R	R		—	—	—	—	—	6	13	6	9	7
T・ペレス	72	外	L	L		—	—	—	—	—	10	13	9	7	8
木村 拓也	41	外	R	R		—	—	—	—	—	6	11	11	6	6

江藤、野村、金本、前田と和製スラッガーを４人も抱える広島。俊足の緒方が１番に入り、自由自在な攻撃が出来そう。投手は中継ぎ陣が少々不安だが、継投策で逃げ切りたい。優勝候補の対抗馬。



95年はホームラン、打点の2冠王に輝いた江藤。赤ヘル軍団の主砲を努める。

読売ジャイアンツ

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
斎藤 雅樹	11	投	R	R	S	11	12	10	8	14	5	11	5	10	12
槙原 寛己	17	投	R	R	O	11	10	5	9	9	2	11	5	10	12
B・ガルベス	59	投	R	R	O	12	12	9	12	13	1	11	5	10	12
河原 純一	15	投	R	R	O	11	9	2	8	11	1	11	5	10	12
川口 和久	25	投	L	S	3/4	10	9	8	7	8	1	11	5	10	12
桑田 真澄	18	投	R	R	O	11	13	11	9	12	3	15	5	10	12
木田 優夫	19	投	R	R	O	13	5	4	11	6	1	11	5	10	12
小原沢重頼	62	投	R	R	O	9	9	8	7	7	1	11	5	10	12
宮本 和知	21	投	L	L	O	8	14	10	8	7	1	11	5	10	12
マリオ・B	49	投	R	R	O	13	6	7	12	10	1	13	5	10	12
西山 一宇	47	投	R	R	O	14	10	3	10	12	1	11	5	10	12
石毛 博史	24	投	R	R	O	13	8	6	10	9	1	11	5	10	12
村田 真一	9	捕	R	R		—	—	—	—	—	7	17	8	13	12
杉山 直輝	22	捕	R	R		—	—	—	—	—	8	6	9	9	10
落合 博満	6	内	R	R		—	—	—	—	—	14	24	5	12	4
仁志 敏久	8	内	R	R		—	—	—	—	—	9	13	10	9	7
岡崎 郁	5	内	R	L		—	—	—	—	—	7	8	7	6	8
川相 昌弘	0	内	R	R		—	—	—	—	—	13	5	9	15	9
吉岡 佑弐	10	内	R	R		—	—	—	—	—	8	15	11	9	10
高村 良嘉	00	内	R	S		—	—	—	—	—	10	3	14	10	7
長嶋 一茂	36	内	R	R		—	—	—	—	—	3	15	7	7	11
元木 大介	2	内	R	R		—	—	—	—	—	9	20	8	6	8
大森 剛	32	内	R	L		—	—	—	—	—	6	9	8	5	7
緒方 耕一	44	内	R	S		—	—	—	—	—	6	5	13	10	9
出口 雄大	66	外	R	S		—	—	—	—	—	7	10	9	6	9
S・マック	12	外	R	R		—	—	—	—	—	11	25	12	12	11
松井 秀喜	55	外	R	L		—	—	—	—	—	9	26	12	5	10
清水 隆行	35	外	R	L		—	—	—	—	—	8	18	8	3	8
井上 真二	52	外	R	R		—	—	—	—	—	7	10	13	10	7
吉村 禎章	7	外	L	L		—	—	—	—	—	6	17	4	7	5
広沢 克	80	外	R	R		—	—	—	—	—	5	20	6	4	6
後藤 孝志	50	外	R	L		—	—	—	—	—	7	12	8	10	7

95年は歴史に残る大補強をしながら３位に終わった巨人軍。若手が着実に力を付け、面白いチームになってきた。投手陣は救世主マリオも加わり、桑田の復帰を待つばかりか。優勝を狙えるチームだ。



42歳のベテラン落合。松井に4番の座は譲れないとばかりに好調な成績を残している。

横浜ベイスターズ

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
盛田 幸希	17	投	R	R	O	11	13	10	7	11	1	11	5	10	12
三浦 大輔	46	投	R	R	O	7	9	5	6	9	1	11	5	10	12
斎藤 隆	11	投	R	L	O	11	7	6	7	10	2	15	5	10	12
野村 弘樹	21	投	L	L	O	8	10	7	5	7	3	15	5	10	12
M・バークペック	18	投	R	R	O	9	9	7	6	8	1	11	5	10	12
有働 克也	14	投	R	R	O	7	7	6	5	8	1	11	5	10	12
五十嵐英樹	13	投	R	R	O	8	8	4	6	8	1	11	5	10	12
田辺 学	27	投	L	L	O	10	11	6	2	5	1	11	5	10	12
大家 友和	56	投	R	R	O	8	8	4	6	10	1	11	5	10	12
関口 伊織	12	投	L	L	O	8	9	5	3	9	1	11	5	10	12
佐々木主浩	22	投	R	R	O	13	10	8	15	15	1	11	5	10	12
島田 直也	48	投	R	R	O	11	11	6	2	5	1	11	5	10	12
谷繁 元信	8	捕	R	R		—	—	—	—	—	10	19	8	11	12
秋元 宏作	39	捕	R	R		—	—	—	—	—	6	13	9	9	10
駒田 徳広	10	内	L	L		—	—	—	—	—	9	18	5	10	6
進藤 達哉	1	内	R	R		—	—	—	—	—	6	17	8	13	10
R・ローズ	23	内	R	R		—	—	—	—	—	14	20	6	12	8
石井 琢朗	5	内	R	L		—	—	—	—	—	11	9	13	14	7
高橋 裕	6	内	R	R		—	—	—	—	—	7	15	7	9	7
紀田 彰一	28	内	R	R		—	—	—	—	—	6	9	7	8	7
永池 恭男	55	内	R	R		—	—	—	—	—	7	5	10	7	7
万永 貴司	0	内	R	R		—	—	—	—	—	3	8	12	10	9
佐野 貴英	45	内	L	L		—	—	—	—	—	6	9	7	8	7
宮川 一彦	36	内	R	L		—	—	—	—	—	4	6	7	6	8
佐伯 貴弘	26	外	L	L		—	—	—	—	—	9	23	6	8	7
波留 敏夫	2	外	R	R		—	—	—	—	—	13	11	11	10	10
G・ブラッグス	44	外	R	R		—	—	—	—	—	8	31	8	9	9
鈴木 尚典	51	外	R	L		—	—	—	—	—	8	22	7	9	11
畠山 準	25	外	R	R		—	—	—	—	—	8	20	5	11	8
宮里 太	7	外	R	L		—	—	—	—	—	7	6	10	9	12
川端 一彰	38	外	R	R		—	—	—	—	—	6	8	9	7	7
井上 純	32	外	L	L		—	—	—	—	—	5	12	7	6	7

95年は66勝64敗。16年ぶりに勝ち越した。巧打力のローズ、長打力のブラッグスと両外国人の信頼度は高い。投手陣では盛田が先発に回った。守護神佐々木にいかにつなぐかがポイントだ。



ハマの守護神佐々木は球速13、フォーク15、球質15と最高級のパラメータ。勝ちゲームは落とさない。

中日ドラゴンズ

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
今中 慎二	14	投	L	L	3/4	11	13	8	11	13	1	11	5	10	12
前田 幸長	31	投	L	L	O	11	7	6	6	10	1	11	5	10	12
野口 茂樹	47	投	L	L	3/4	8	9	2	5	9	1	11	5	10	12
山本 昌広	34	投	L	L	O	7	8	12	10	10	1	11	5	10	12
落合 英二	26	投	R	R	O	10	6	3	8	9	1	11	5	10	12
古池 拓一	46	投	R	R	O	9	10	9	6	8	1	5	5	10	12
鹿島 忠	18	投	R	R	O	8	8	3	5	7	1	11	5	10	12
日笠 雅人	97	投	L	L	O	10	6	3	8	9	1	11	5	10	12
中山 裕章	19	投	R	R	O	9	8	5	8	12	1	11	5	10	12
村田 勝喜	21	投	R	R	O	9	7	4	6	10	1	11	5	10	12
宣 銅烈	20	投	R	R	3/4	13	14	7	9	15	1	11	5	10	12
郭 源治	33	投	R	R	O	9	8	9	7	5	1	11	5	10	12
中村 武志	39	捕	R	R		—	—	—	—	—	7	20	7	14	13
矢野 輝弘	38	捕	R	R		—	—	—	—	—	5	12	6	9	9
大豊 泰昭	55	内	L	L		—	—	—	—	—	11	30	7	6	7
立浪 和義	3	内	R	L		—	—	—	—	—	13	18	12	11	10
D・コールズ	4	内	R	R		—	—	—	—	—	8	28	10	8	8
種田 仁	1	内	R	R		—	—	—	—	—	6	16	8	9	10
愛甲 猛	9	内	L	L		—	—	—	—	—	4	16	7	4	6
山田 和利	7	内	R	R		—	—	—	—	—	7	19	8	8	7
金村 義明	6	内	R	R		—	—	—	—	—	6	11	4	10	9
小森 哲也	48	内	R	S		—	—	—	—	—	9	5	9	7	7
鳥越 裕介	41	内	R	R		—	—	—	—	—	5	12	5	5	7
神野 純一	0	内	R	R		—	—	—	—	—	7	13	6	6	7
山崎 武司	22	外	R	R		—	—	—	—	—	8	25	7	6	9
A・パウエル	30	外	R	R		—	—	—	—	—	15	21	9	7	11
音 重鎮	50	外	L	L		—	—	—	—	—	9	20	8	12	10
山口 幸司	00	外	R	R		—	—	—	—	—	8	16	7	10	8
彦野 利勝	8	外	R	R		—	—	—	—	—	8	7	10	11	10
川又 米利	23	外	L	L		—	—	—	—	—	5	18	7	8	9
神山 一義	44	外	R	R		—	—	—	—	—	4	10	9	13	8
松井 達徳	54	外	L	L		—	—	—	—	—	6	15	9	11	7

95年は不本意な成績に終わった。巻き返しを期す96年は韓国の超大物、宣投手を獲得。打線は２年連続の首位打者パウエルを挟んで、コールズ、山崎、大豊と長距離砲がそろいぶみ。優勝を狙える実力だ。



韓国球界から鳴り物入りで入団した宣投手。球速13、カーブ14、球質15のパラメータはすさまじい。

阪神タイガース

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
藪 恵壹	18	投	R	R	O	9	9	5	6	11	1	11	5	10	12
湯舟 敏郎	15	投	L	L	3/4	6	8	4	7	7	1	11	5	10	12
舩木 聖士	35	投	R	R	O	9	8	8	8	9	1	11	5	10	12
郭李 建夫	20	投	R	R	O	10	7	2	11	14	1	11	5	10	12
山崎 一玄	16	投	R	R	O	10	6	4	5	8	1	11	5	10	12
竹内 昌也	26	投	R	R	O	8	8	5	7	5	1	11	5	10	12
川尻 哲郎	41	投	R	R	S	8	7	6	5	8	1	11	5	10	12
葛西 稔	13	投	R	R	U	7	7	6	5	8	1	11	5	10	12
中ノ瀬幸泰	34	投	R	R	O	8	8	5	7	5	1	11	5	10	12
中込 伸	1	投	R	R	O	9	8	8	8	6	1	11	5	10	12
古溝 克之	50	投	L	L	3/4	8	10	10	8	13	1	11	5	10	12
中西 清起	19	投	R	R	3/4	6	5	2	10	3	1	11	5	10	12
木戸 克彦	22	捕	R	R		—	—	—	—	—	4	7	6	10	9
山田 勝彦	27	捕	R	R		—	—	—	—	—	4	8	7	13	9
グレン・D	28	内	R	R		—	—	—	—	—	4	23	7	7	6
和田 豊	6	内	R	R		—	—	—	—	—	10	7	11	11	9
S・クールボー	32	内	R	R		—	—	—	—	—	3	20	7	7	12
久慈 照嘉	8	内	R	L		—	—	—	—	—	12	7	7	13	10
誠	31	内	R	R		—	—	—	—	—	7	15	10	8	12
鮎川 義文	40	内	R	L		—	—	—	—	—	4	8	6	6	10
関川 浩一	21	内	R	L		—	—	—	—	—	12	12	12	10	11
星野 修	68	内	R	L		—	—	—	—	—	5	9	7	2	7
平尾 博司	2	内	R	R		—	—	—	—	—	9	12	7	7	7
米崎 薫臣	37	内	R	L		—	—	—	—	—	5	10	5	10	8
石嶺 和彦	29	外	R	R		—	—	—	—	—	6	20	6	6	10
新庄 剛志	5	外	R	R		—	—	—	—	—	10	23	12	12	13
檜山進次郎	24	外	R	L		—	—	—	—	—	8	21	8	7	7
八木 裕	3	外	R	R		—	—	—	—	—	7	17	6	7	8
平塚 克洋	54	外	R	R		—	—	—	—	—	7	20	7	10	8
高波 文一	65	外	R	R		—	—	—	—	—	6	9	11	12	8
亀山 努	00	外	R	L		—	—	—	—	—	7	14	9	11	9
長嶋 清幸	0	外	L	L		—	—	—	—	—	5	15	9	6	8

95年は最下位に終わった阪神。グレン、クールボーの両外国人は長打力はともかく巧打力が低く当てにならない。若手が伸びているものの全体的に戦力が低く、ゲームといえども優勝するのは大変だ。



新人投手の舩木は物おじしないピッチングで大物感十分。救世主となれるかどうか。

ダー、Cはカーブ制球、Sはシュート制球、Fはフォーク、巧は巧打力、長は長打力、守は守備力をそれぞれ示します。

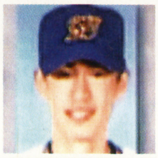
パシフィックリーグ



オリックスブルーウェーブ

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
野田　浩司	21	投	R	R	¾	9	8	6	14	13	1	5	5	10	12
星野　伸之	28	投	L	L	O	5	15	3	8	8	1	5	5	10	12
長谷川滋利	17	投	R	R	O	7	12	9	7	13	1	5	5	10	12
小林　宏	22	投	R	R	O	8	10	9	2	10	1	5	5	10	12
佐藤　義則	11	投	R	R	¾	9	7	6	5	11	1	5	5	10	12
高橋　功一	41	投	R	R	O	7	8	2	9	12	1	5	5	10	12
伊藤　隆偉	26	投	R	R	O	7	5	4	5	8	1	5	5	10	12
野村　貴仁	15	投	L	L	O	11	10	11	9	9	1	5	5	10	12
渡部　高史	29	投	L	L	O	8	8	7	6	9	1	5	5	10	12
清原　雄一	46	投	L	L	O	9	9	5	7	11	1	5	5	10	12
平井　正史	33	投	R	R	O	15	8	3	10	14	1	5	5	10	12
鈴木　平	43	投	R	R	S	7	10	6	6	7	1	5	5	10	12
中嶋　聡	27	捕	R	R		−	−	−	−	−	7	9	4	7	12
三輪　隆	39	捕	R	R		−	−	−	−	−	5	12	5	9	11
D・J	24	内	L	L		−	−	−	−	−	7	19	6	3	5
大島　公一	52	内	R	S		−	−	−	−	−	5	7	8	7	7
馬場　敏史	2	内	R	R		−	−	−	−	−	8	9	9	8	10
小川　博文	23	内	R	R		−	−	−	−	−	9	11	6	7	7
T・ニール	16	内	R	L		−	−	−	−	−	6	29	7	8	9
白井　一幸	10	内	R	S		−	−	−	−	−	7	6	11	13	9
福良　淳一	1	内	R	R		−	−	−	−	−	9	10	9	11	7
勝呂　壽統	5	内	R	R		−	−	−	−	−	5	13	10	9	9
風岡　尚幸	37	内	R	R		−	−	−	−	−	3	5	9	10	9
松山　秀明	4	内	R	R		−	−	−	−	−	6	8	10	7	8
田口　壮	6	外	R	R		−	−	−	−	−	9	14	12	5	8
藤井　康雄	8	外	R	L		−	−	−	−	−	6	20	5	6	8
イチロー	51	外	R	L		−	−	−	−	−	15	25	15	14	15
高橋　智	44	外	R	R		−	−	−	−	−	7	20	8	9	9
本西　厚博	0	外	R	R		−	−	−	−	−	7	9	10	6	7
嘉勢　敏弘	9	外	L	L		−	−	−	−	−	9	17	8	7	8
柴原　実	31	外	L	L		−	−	−	−	−	8	11	7	11	10
四條　稔	36	外	L	L		−	−	−	−	−	4	10	6	13	11

95年のパリーグ優勝チーム。イチローを中心にした打線だが、4番ニールの長打力は魅力。イチロー以外は巧打力が低く、連打の波状攻撃は期待しにくい。投手戦に持ち込みたいところだ。



ご存じ日本球界を代表する選手のイチロー。95年は首位打者、打点王、盗塁王に輝いた。本塁打もリーグ3位。

千葉ロッテマリーンズ

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
伊良部秀輝	18	投	R	R	¾	15	7	5	15	14	1	5	5	10	12
小宮山　悟	14	投	R	R	O	9	10	10	7	11	1	5	5	10	12
E・ヒルマン	42	投	L	L	¾	6	11	13	12	13	1	5	5	10	12
園川　一美	28	投	L	L	¾	6	7	3	9	9	1	5	5	10	12
黒木　知宏	54	投	R	R	O	7	5	4	8	10	1	5	5	10	12
仲田　幸司	34	投	L	L	O	7	8	4	7	8	1	5	5	10	12
吉田　篤史	0	投	R	R	O	8	9	5	5	9	1	5	5	10	12
高柳　出己	30	投	R	R	O	8	5	6	4	5	1	5	5	10	12
岸川　登俊	59	投	L	L	O	10	5	3	8	5	1	5	5	10	12
内藤　尚行	29	投	R	R	O	7	7	4	9	7	1	5	5	10	12
河本　育之	27	投	L	L	O	9	10	6	8	12	1	5	5	10	12
成本　年秀	19	投	R	R	O	11	9	7	10	13	1	5	5	10	12
定詰　雅彦	15	捕	R	R		−	−	−	−	−	3	11	6	12	13
田村　藤夫	22	捕	R	R		−	−	−	−	−	4	9	4	13	10
スパイク	21	内	R	R		−	−	−	−	−	8	19	10	7	10
南渕　時高	7	内	R	R		−	−	−	−	−	13	10	8	7	6
初芝　清	6	内	R	R		−	−	−	−	−	12	25	7	8	8
堀　幸一	5	内	R	R		−	−	−	−	−	13	20	11	7	9
ジャック・D	44	内	L	S		−	−	−	−	−	8	18	7	12	7
五十嵐章人	9	内	R	L		−	−	−	−	−	5	12	7	9	8
仁村　徹	1	内	R	R		−	−	−	−	−	9	16	8	6	7
酒井　忠晴	12	内	R	R		−	−	−	−	−	6	5	7	10	9
丹波　建二	4	内	R	R		−	−	−	−	−	2	8	6	9	10
住吉　義則	53	内	R	R		−	−	−	−	−	5	5	6	8	11
林　博康	23	外	L	L		−	−	−	−	−	6	10	5	8	8
諸積　兼司	00	外	R	L		−	−	−	−	−	10	7	14	10	12
平井　光親	2	外	L	L		−	−	−	−	−	9	9	7	11	8
西村　徳文	3	外	R	S		−	−	−	−	−	8	4	12	12	9
平野　謙	8	外	R	S		−	−	−	−	−	7	8	9	10	12
大村　巌	55	外	R	R		−	−	−	−	−	6	13	5	6	7
山下　徳人	24	外	R	L		−	−	−	−	−	5	15	8	5	7
サブロー	36	外	R	R		−	−	−	−	−	3	4	13	8	8

95年はここ数年の不振をよそに2位に健闘。ただ今年はスパイク、ジャックの両外国人（現実では既に退団）が不振で期待しにくい。打線は貧弱なので、投手戦に持ち込みたいところ。



日本を球界を代表する豪速球投手、伊良部。95年は防御率1位、最多奪三振に輝いている。

西武ライオンズ

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
渡辺　久信	41	投	R	R	O	9	7	7	8	8	1	5	5	10	12
郭　泰源	18	投	R	R	O	9	11	6	7	8	1	5	5	10	12
新谷　博	17	投	R	R	O	10	7	6	8	9	1	5	5	10	12
石井　丈裕	11	投	R	R	O	11	8	6	9	8	1	5	5	10	12
西口　文也	13	投	R	R	O	8	6	6	3	7	1	5	5	10	12
横田　久則	43	投	R	L	¾	9	4	3	12	10	1	5	5	10	12
橋本　武広	34	投	L	L	O	6	11	4	9	10	1	5	5	10	12
竹下　潤	28	投	L	L	O	7	9	5	8	8	1	5	5	10	12
杉山　賢人	29	投	L	L	S	8	9	7	2	11	1	5	5	10	12
小野　和義	24	投	L	L	O	11	9	5	10	6	1	5	5	10	12
潮崎　哲也	16	投	R	R	S	8	7	15	10	11	1	5	5	10	12
鹿取　義隆	26	投	R	R	S	7	9	13	8	8	1	5	5	10	12
伊東　勤	27	捕	R	R		−	−	−	−	−	6	15	10	13	15
高木　大成	10	捕	R	L		−	−	−	−	−	7	9	8	6	10
清原　和博	3	内	R	R		−	−	−	−	−	10	27	8	10	5
高木　浩之	40	内	R	L		−	−	−	−	−	7	6	9	11	9
S・クーパー	21	内	R	L		−	−	−	−	−	10	16	7	6	7
松井稼頭央	32	内	R	S		−	−	−	−	−	7	9	14	5	15
森　博幸	20	内	L	L		−	−	−	−	−	8	10	4	9	4
田辺　徳雄	6	内	R	R		−	−	−	−	−	6	14	9	5	9
鈴木　健	8	内	R	L		−	−	−	−	−	6	17	4	5	4
奈良原　浩	5	内	R	R		−	−	−	−	−	5	9	12	13	7
上田　浩明	57	内	R	R		−	−	−	−	−	5	4	7	11	8
桜井　伸一	59	内	R	R		−	−	−	−	−	7	12	6	5	7
垣内　哲也	12	外	R	R		−	−	−	−	−	6	21	7	7	8
D・ジャクソン	7	外	R	R		−	−	−	−	−	10	22	10	10	11
佐々木　誠	1	外	L	L		−	−	−	−	−	12	20	13	12	9
苫篠　誠治	4	外	R	R		−	−	−	−	−	7	8	11	9	11
羽生田忠克	0	外	R	S		−	−	−	−	−	5	5	8	9	15
安部　理	25	外	L	L		−	−	−	−	−	4	6	7	11	8
吉竹　春樹	2	外	L	L		−	−	−	−	−	6	9	10	12	8
大塚　光二	23	外	R	L		−	−	−	−	−	6	10	9	9	10

94年まで5連覇を果たしていたが、東尾監督1年目の昨年は3位に甘んじた。清原を中心にした打線で巻き返しを図りたいところ。垣内の成長に注目。反面投手陣に新鮮味が薄いのが気がかりだ。

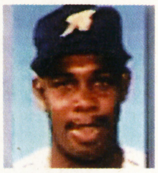


西武王国を支えてきた清原も29歳。今まで3冠に縁がなかったのが不思議だ。

日本ハムファイターズ

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
K・グロス	60	投	R	R	¾	8	8	4	10	10	1	5	5	10	12
西崎　幸広	21	投	R	R	¾	11	10	6	8	9	1	5	5	10	12
岩本　勉	18	投	R	R	¾	7	11	7	6	7	1	5	5	10	12
今関　勝	35	投	R	L	¾	8	12	3	1	12	1	5	5	10	12
芝草　宇宙	29	投	R	L	¾	7	8	7	6	8	1	5	5	10	12
白井　康勝	17	投	R	R	¾	9	5	3	6	12	1	5	5	10	12
長冨　浩志	13	投	R	R	¾	9	7	5	10	8	1	5	5	10	12
酒井光次郎	14	投	L	L	¾	9	7	5	10	8	1	5	5	10	12
下柳　剛	11	投	L	L	¾	9	7	5	10	7	1	5	5	10	12
山原　和敏	10	投	R	R	¾	12	2	2	6	13	1	5	5	10	12
金石　昭人	23	投	R	R	¾	8	11	9	12	14	1	5	5	10	12
島崎　毅	48	投	R	R	¾	7	6	9	11	13	1	5	5	10	12
田口　昌徳	31	捕	R	R		−	−	−	−	−	6	10	5	11	12
山下　和彦	40	捕	R	R		−	−	−	−	−	5	5	6	12	11
片岡　篤史	8	内	R	L		−	−	−	−	−	10	18	6	6	5
金子　誠	30	内	R	R		−	−	−	−	−	12	8	7	8	9
広瀬　哲朗	1	内	R	R		−	−	−	−	−	11	9	9	14	12
田中　幸雄	6	内	R	R		−	−	−	−	−	11	26	8	14	8
藤島　誠剛	36	内	R	R		−	−	−	−	−	5	7	7	7	9
渡辺　浩司	4	内	R	L		−	−	−	−	−	6	10	11	5	7
小川　皓市	25	内	R	L		−	−	−	−	−	7	9	9	8	7
五十嵐信一	15	内	R	R		−	−	−	−	−	9	9	8	9	9
西浦　克拓	66	内	R	R		−	−	−	−	−	4	5	6	9	8
荒井　昭吾	58	内	R	L		−	−	−	−	−	5	5	7	7	9
R・デューシー	20	外	R	L		−	−	−	−	−	7	27	10	9	12
井出　竜也	5	外	R	R		−	−	−	−	−	7	17	11	10	9
上田　佳範	44	外	R	L		−	−	−	−	−	8	19	7	8	14
B・ブリトー	42	外	R	R		−	−	−	−	−	12	31	5	2	5
川名　慎一	27	外	R	R		−	−	−	−	−	7	5	14	8	10
鈴木　慶裕	2	外	R	L		−	−	−	−	−	5	7	11	9	7
大貝　恭史	52	外	L	L		−	−	−	−	−	6	7	8	7	8
中村　豊	7	外	R	R		−	−	−	−	−	6	11	6	8	10

95年はブリトーの途中入団とともに巻き返し4位で終わった。ブリトー、田中、デューシーの長打力は魅力だし、若手も育ってきている。投手陣が奮起すれば優勝も夢ではない。抑えには金石がいる。



パワー満点の指名打者ブリトー。巧打力12、長打力31は脅威的。

福岡ダイエーホークス

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
工藤　公康	21	投	L	L	¾	10	12	10	8	10	1	5	5	10	12
ホセ・N	32	投	R	R	O	7	8	8	8	8	1	5	5	10	12
武田　一浩	17	投	R	L	¾	8	7	3	9	8	1	5	5	10	12
ヒデカズ	13	投	R	R	O	7	7	5	7	9	1	5	5	10	12
R・ボルトン	51	投	R	R	O	8	9	7	6	7	1	5	5	10	12
吉田　豊彦	11	投	L	L	O	7	8	4	7	6	1	5	5	10	12
吉武真太郎	34	投	R	R	O	9	9	7	6	6	1	5	5	10	12
内山　智之	16	投	R	L	O	11	5	2	7	8	1	5	5	10	12
渡辺　智男	18	投	R	L	¾	9	8	6	4	9	1	5	5	10	12
若田部健一	14	投	R	R	O	8	8	5	8	6	1	5	5	10	12
木村　恵二	20	投	R	R	O	7	7	4	9	9	1	5	5	10	12
佐久本昌広	37	投	L	L	O	12	6	3	7	10	1	5	5	10	12
吉永幸一郎	27	捕	R	L		−	−	−	−	−	10	20	5	10	13
坊西　浩嗣	46	捕	R	L		−	−	−	−	−	4	4	6	12	11
藤本　博史	5	内	R	R		−	−	−	−	−	7	19	7	6	6
小久保裕紀	9	内	R	R		−	−	−	−	−	10	28	8	5	7
松永　浩美	3	内	R	S		−	−	−	−	−	9	14	8	7	8
浜名　千広	8	内	R	L		−	−	−	−	−	10	9	13	5	10
石毛　宏典	7	内	R	R		−	−	−	−	−	7	12	8	6	5
森脇　浩司	4	内	R	R		−	−	−	−	−	5	8	6	6	9
湯上谷紘志	6	内	R	R		−	−	−	−	−	6	9	11	4	10
小川　史	31	内	R	R		−	−	−	−	−	6	7	10	5	7
林　孝哉	57	内	R	R		−	−	−	−	−	5	7	5	6	6
本間　満	10	内	R	S		−	−	−	−	−	7	7	7	7	7
村松　有人	23	外	L	L		−	−	−	−	−	8	8	15	12	13
秋山　幸二	1	外	R	R		−	−	−	−	−	10	20	12	15	12
S・ライディ	47	外	R	R		−	−	−	−	−	7	22	10	10	12
山口　裕二	00	外	R	S		−	−	−	−	−	6	8	9	10	11
若井　基安	25	外	R	L		−	−	−	−	−	11	10	8	4	6
山崎　賢一	26	外	L	L		−	−	−	−	−	6	12	9	9	8
大道　典良	55	外	R	R		−	−	−	−	−	5	14	5	9	8
脇坂　浩二	40	外	R	L		−	−	−	−	−	5	5	5	7	6

王監督1年目の95年は工藤、ミッチェルが加わったが、期待を大きく裏切る第5位。本拠地の福岡ドームは広くてホームランが出にくい。村松、浜名を上位に並べ、足で勝負すべきだろう。



95年の本塁打王、小久保。昨年の開幕戦は8番だったが、今年は堂々と4番を務める。

近鉄バファローズ

名前	背番号	守備適正	投球	打席	投球	球速	C	S	F	球質	巧	長	走	守	肩
山崎慎太郎	15	投	R	L	O	10	9	3	9	10	1	5	5	10	12
高村　祐	24	投	R	R	O	11	7	12	9	8	1	5	5	10	12
L・アキーノ	33	投	R	R	O	6	12	10	7	10	1	5	5	10	12
酒井　弘樹	18	投	R	R	O	12	9	3	8	3	1	5	5	10	12
品田　操士	40	投	R	R	T	11	9	3	8	10	1	5	5	10	12
西村　龍次	21	投	R	R	O	8	6	2	5	6	1	5	5	10	12
池上　誠一	29	投	R	R	¾	6	8	2	6	4	1	5	5	10	12
清川　栄治	47	投	L	L	U	5	3	10	9	7	1	5	5	10	12
小池　秀郎	23	投	L	L	O	6	6	9	6	7	1	5	5	10	12
香田　勲男	12	投	R	L	O	6	10	4	7	7	1	5	5	10	12
赤堀　元之	19	投	R	R	O	11	9	11	7	10	1	5	5	10	12
佐野　重樹	14	投	R	R	O	7	7	12	10	11	1	5	5	10	12
古久保健二	27	捕	R	R		−	−	−	−	−	6	12	7	8	10
米山　英和	44	捕	R	R		−	−	−	−	−	8	8	7	12	11
C・D	22	内	R	L		−	−	−	−	−	8	24	6	4	5
大石大二郎	4	内	R	R		−	−	−	−	−	7	11	11	9	9
中村　紀洋	66	内	R	R		−	−	−	−	−	8	25	4	3	7
水口　栄二	10	内	R	R		−	−	−	−	−	9	9	7	5	6
石井　浩郎	3	内	R	R		−	−	−	−	−	10	29	5	6	5
安達　俊也	25	内	R	S		−	−	−	−	−	5	7	6	7	6
野林　大氣	36	内	R	R		−	−	−	−	−	5	6	5	8	7
吉田　剛	8	内	R	R		−	−	−	−	−	7	10	12	6	9
堀江　晃嗣	00	内	R	R		−	−	−	−	−	6	8	7	6	5
北村　俊介	35	内	R	L		−	−	−	−	−	6	9	7	6	9
T・ローズ	20	外	L	L		−	−	−	−	−	8	27	6	9	9
大村　直之	60	外	L	L		−	−	−	−	−	8	10	13	12	12
鈴木　貴之	2	外	R	R		−	−	−	−	−	6	19	5	10	8
村上　嵩幸	5	外	R	R		−	−	−	−	−	7	15	9	10	10
内匠　政博	9	外	L	L		−	−	−	−	−	9	8	12	14	11
山本　和範	92	外	L	L		−	−	−	−	−	12	16	7	6	8
藤立　次郎	39	外	R	R		−	−	−	−	−	7	9	6	9	9
荒井　幸雄	31	外	L	L		−	−	−	−	−	8	14	7	11	7

野茂が去った95年は赤堀、石井、ブライアントら主力に故障が相次ぎ最下位に低迷した。両外国人に石井、中村紀と長打力は十分。本塁打攻勢でリードを図りたい。打撃戦は望むところだ。



ダイエーから近鉄に戻り、心機一転巻き返しを図るベテラン山本。バッティングのうまさは頼りになる。

GAME TITLE

ワールドスタジアム EX



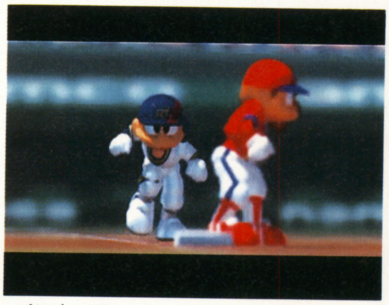
HARD			
SFC	PS	3DO	95
SS	FX	WIN	Mac

DATA	
メーカー	ナムコ
価格／発売日	5800円／発売中
ジャンル	野球
メディア	プレイステーションCD―ROM

娯楽性とシリアス性を兼備した新世代野球ゲーム

ファミスタから ワースタへ華麗な変貌

ナムコの野球ゲームといえば「ファミスタ」。ファミコンから始まり、スーパーファミコンやアーケードへ移植された名作だ。そのファミスタシリーズを満を持して次世代機へ移植したのが「ワールドスタジアムＥＸ」。ハードの特性を生かし、これまでとはひと味違ったプレイが堪能できる。３Ｄ迫力映像とかわいいキャラクター、ＰＯＰなサウンドで野球の娯楽性を追求し、ネジコン対応によるアナログ操作で野球のシリアス性を探求するというのがこのソフトのコンセプトだ。

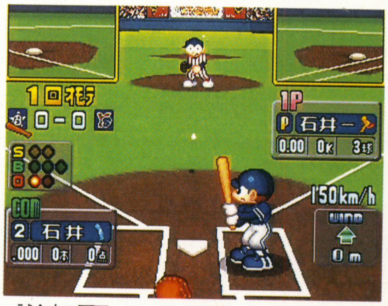

▲ポリゴンで描かれたキャラクターが登場するオープニングデモ。



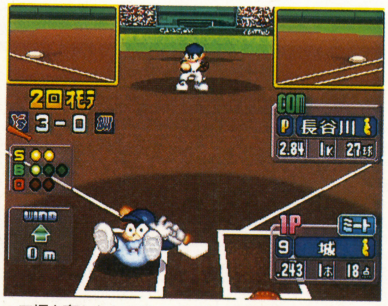
▲ホームランを打ったところ。ポリゴンの球場に白球が消えていく。

おなじみのナムコスターズら 全部で16球団が登場

モードはオープン戦、ペナントレース、新聞を見る、分身くん、練習をする、オプションの６通り。オープン戦は１戦のみの対戦モードだ。実在12球団のほか、おなじみ「ナムコスターズ」、機械パワーの「ロボッツ」、歴戦の勇者軍団「ワールドスターズ」、草野球チーム「エラーズ」を合わせ、合計16球団が登録されている。実力に差のある者が対戦した場合は、エラーズ対ワールドスターズなどといった組み合わせでハンデを付けることが出来る。



▲試合中の画面。ファミスタ同様、コミカルなキャラクターだ。



▲三振を奪ったところ。バッターの表情に注目。アニメーションパターンはファミスタの約6.5倍だ。

ネジコンで操作がシリアルに

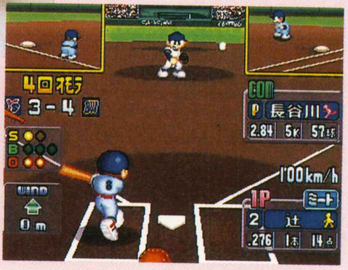
このソフトの最大の特色はネジコン対応により、アナログ操作が出来るようになったことだ。通常のコントローラーでも十分に遊べるのだが、ネジコンを使った方が操作の幅が広がる。つまりネジコンのボタンを押す強弱で投球のスピード、スイングのスピードが調整出来るし、ネジコンをねじることによって左右へ打球を打ち分けることが出来る。

投球のスピードは８段階。スピードを遅くすれば変化球の幅も大きくなる。これは野手の送球でも同じで早く投げれば悪送球をする確率が増えていく。スイングのスピードは５段階。早いスイングはまともに当たれば球が遠くへ飛ぶが、その分ミートが難しくなる。能力の低い選手は早いスイングの効果が薄い。

なお通常のコントローラーの場合はパワーバッティングとミートバッティングが設定できる。



◀右打者の流し打ち。ネジコンなら右へねじり、ノーマルならＲ２をスイングと同時に押す。



▶ネジコンを使ってのプレイ。操作は簡単。

ペナント制覇はまず練習から

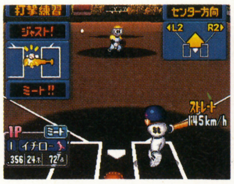
ペナントレースはセ・パ両リーグに分かれて日本一の栄冠を目指すモード。試合数は10、30、60、130の中から選択でき、優勝すれば日本シリーズを行える。なお選手たちのデータは試合の経過とともに新しい数字に切り替わっていく。

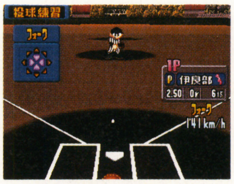
野球ゲームの基本といえば打撃、走塁、投球、守備の４種類なわけだが、どれもなかなか難しい。優勝を目指すなら、まずは練習を重ねて操作に慣れることだ。練習のモードには打撃、投球、守備の３つがある。打撃は選手を選び、球種を決めて打つことが出来る。球が当たればミートポイントの確認を図解入りで示してもらえる。投球は選手を決めて練習をする。投げられない球種にボタンを入れた場合は、首を振るので注意しよう。守備はゴロを取って１塁へ投げる練習。塁指定（十字キー）と送球ボタンを押す感覚を短くすることで速い送球が出来る。またタイミングよくボタンを押すことでスライディングやジャンプも出来る。

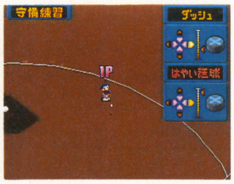

ペナントレースは自分の好みの球団で優勝を狙おう


試合開始はオーダーを決めるところから。選手の調子はマークの勢いで判断できる。


投手ごとに球種とその最高速度と変化率が表示される。高津の場合は斜め左下に入れると変化率Aのスクリューが投げられる。


打撃練習は球種を選択することが出来る。１打ごとに図解入りでミートポイントを示してくれる。ジャストミートを心掛けよう。


投球練習は選手の特徴を暗記するまでに積み重ねよう。投げられない場所にボタンを入れると選手が首を振り、それでも投げるとチェンジアップになってしまう。

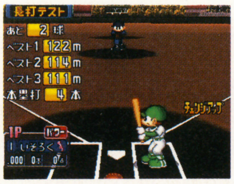

守備練習は捕球と同時に１塁へ速い球を投げる練習をしよう。塁指定ボタンと送球ボタンを同時に押すことだ。

分身くんを使いこなせ

分身くんとは自分独自のオリジナル選手のこと。与えられたテストをこなして選手能力を決定する。選手は球団に加えてペナントを戦わせることが出来る。分身くんの入団テストは、まずキャラクター作りから始まる。受ける球団を決めた後、名前、守備位置、背番号、利き腕、体型、顔を次々と入力する。するとかせんしき球場での入団テストが始まる。コースはそこそこコースとスパルタコースの2通り。もちろんスパルタコースの方が難しい。いよいよテスト開始。野手を選んだ場合は、まず長打力テスト。飛距離によって打撃パワーが決まる。次は安打テスト。ヒットの数と３塁ランナーを返せたかどうかで、打撃のうまさとチャンスでの強さが決まる。３番目は走塁テスト。ダイヤモンドに現れる旗を効率よく取っていかなければならない。４番目は守備力テスト。ノックを受けたらすぐにバックホーム。守備力と肩の強さが決まる。投手を選んだ場合は長打力テストの代わりに投球テストが加わる。さまざまな球種で的に当てなければならない。４つのテストの結果でパラメータが決定する。気に入れば誰かの選手と交代して入団させよう。



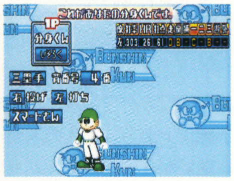
分身くん作りに挑戦。かせんしき球場でテストが始まる。


まずは長打力テスト。10球のうち飛距離ベスト３で結果が分かる。


続いて安打テスト。15球でヒット数を競う。３塁ランナーがいるシチュエーションでは１、２塁間を抜くゴロを狙おう。


走力テストはダイヤモンドを走っていかに早く旗を取るかを競う。素早く向きを変えること。


守備テストはノックを取ってすぐにバックホーム。素速い送球を心掛けること。

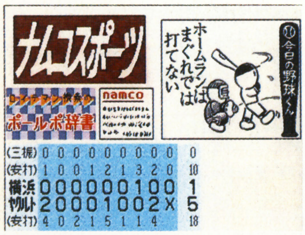

結果によって打率、本塁打、走力、肩の力、守備力のパラメータが決まる。気に入らなければやり直そう。

ナムコスポーツもパワーアップ

ファミスタ名物のナムコスポーツはワースタでも健在だ。というより、さらにパワーアップして紙面が大きく、一言格言集「今日の野球くん」やナムコ関連記事も掲載されている。試合終了後に発行されるこれらの新聞は最大12紙まで保存可能で、いつでも読み返すことが出来る。



試合終了後に発行されるナムコスポーツ。試合展開に応じ、さまざまなトピックスを扱っている。



一言格言集「今日の野球くん」やナムコ関連記事も掲載されていて思わずニヤリ。

ライターのコメント

ファミリースタジアムの１作目が発売されたのは1986年12月のこと。あれから10年が過ぎたことになる。その間、改良を重ねつつファンの期待に応え続けてきたファミスタシリーズ。それが発展的に解消されてワールドスタジアムＥＸが登場した。期待に違わぬ労作である。通常のプレイ画面は２Ｄ、迫力画面は３Ｄで描かれている。開発サイドはピッチャー対バッターの勝負を面白くするには２Ｄが勝ると語っている。全く同感である。ただし、ホームランを打ったときなどは３Ｄで演出されたリプレイ機能が作動する。そのほかにもうぐいす嬢のアナウンスや100種類以上のＢＧＭなどサウンド面の充実、野球ゲームで初めてアナログ操作を可能にしたネジコン対応といい、プレイステーションの良さを十二分に生かしたソフトといえよう。ソフトに焦って作ったところが見当たらないのが素晴らしい。

ヤクルトスワローズ
SWALLOWS

95年度優勝チーム。投打のバランスがよく上位争いは必至。ブロスの速球、高津のシンカーは破壊力抜群。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
2	268	6	28	14	14	13	0	0	0	0	0	0	15	飯田
0	243	1	18	12	6	8	0	0	0	0	0	0	10	城
27	300	21	72	10	14	13	0	14	0	0	0	0	0	古田
3	312	30	88	5	5	5	0	0	5	0	2	0	0	オマリー
1	251	26	64	11	12	5	0	0	0	0	10	12	0	池山
9	238	30	75	9	8	3	0	0	0	0	3	0	0	ミューレン
5	272	10	58	8	6	8	0	0	0	10	0	0	8	土橋
41	288	8	42	12	7	5	0	0	2	0	0	0	5	稲葉
33	150	0	0	5	7	9	0	2	0	0	0	0	0	カツノリ
6	220	0	4	12	7	7	0	0	0	9	0	11	0	宮本慎
8	276	1	14	12	8	13	0	0	0	13	0	0	0	辻
7	266	5	14	8	2	9	0	9	6	0	0	0	8	橋上
32	270	1	11	3	5	5	0	0	2	0	0	0	3	金森
100	274	8	46	12	12	8	0	0	0	0	0	0	12	佐藤
26	264	9	32	6	6	4	0	0	0	0	0	0	3	奏
30	245	6	11	3	6	4	0	0	3	0	2	0	0	大野
29	174	1	3	2	7	1	1	0	0	0	0	0	0	ブロス
19	184	0	10	4	7	4	4	0	0	0	0	0	0	山部
21	27	0	1	3	7	10	10	0	0	0	0	0	0	吉井
16	204	2	3	3	7	4	1	0	0	0	0	0	0	石井一
20	0	0	0	4	7	6	6	0	0	0	0	0	0	伊藤
18	144	0	2	4	7	6	6	0	0	0	0	0	0	伊東
14	0	0	0	2	7	6	6	0	0	0	0	0	0	宮本賢
66	214	2	8	3	7	4	2	0	0	0	0	0	0	山田
22	155	1	9	4	7	10	6	0	0	0	0	0	0	高津

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
233	150	124	140	0	0	0	130	13	0	0	6	0	ブロス
383	144	104	130	0	110	0	0	7	0	11	0	0	山部
312	140	128	0	128	0	0	128	0	6	0	11	0	吉井
276	148	106	0	130	110	0	130	0	5	7	5	0	石井一
199	142	110	140	0	120	0	0	14	0	6	0	0	伊藤
438	138	100	120	110	108	0	112	3	3	5	2	0	伊東
482	130	120	0	0	110	110	0	0	0	8	0	8	宮本賢
410	148	140	0	0	0	0	128	0	0	0	8	0	山田
261	140	114	0	0	106	100	0	0	0	2	0	14	高津

広島東洋カープ
CARP

江藤、野村、金本、前田と強打者が並ぶ打線のチーム。先発陣が頑張れば優勝争い間違いなし。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
7	311	30	70	13	9	5	0	0	0	0	0	10	0	野村
4	279	3	36	10	2	10	0	0	0	9	0	0	0	正田
36	279	8	19	7	5	6	0	0	6	0	0	0	5	浅井
33	317	40	102	7	6	5	0	0	3	0	7	0	0	江藤
10	271	22	68	11	10	5	0	0	0	0	0	0	6	金本
44	258	0	11	6	6	7	0	0	8	7	7	5	0	御船
9	287	8	46	14	10	9	0	0	0	8	0	0	13	緒方
28	222	1	15	5	12	10	0	9	0	0	0	0	0	瀬戸
32	254	4	29	9	9	9	0	10	0	0	0	0	0	西山
72	233	2	14	12	10	5	0	0	0	0	0	0	10	ペレス
6	260	5	16	5	2	4	0	0	3	0	0	0	0	小早川毅
0	235	0	6	10	10	7	0	0	0	9	5	10	0	高
00	268	2	9	12	11	9	0	0	0	0	0	0	10	仁平
1	319	23	72	13	12	10	0	0	0	0	0	0	13	前田
2	286	10	60	9	8	6	0	0	8	0	0	0	0	ロペス
5	258	8	22	7	5	6	0	0	4	0	0	0	5	町田
24	208	2	5	8	7	10	10	0	0	0	0	0	0	大野
11	215	3	10	4	7	8	10	0	0	0	0	0	0	紀藤
16	077	0	3	1	0	6	7	0	5	7	0	0	0	山内
29	164	1	3	3	7	6	8	0	0	0	0	0	0	近藤
12	038	0	0	3	7	7	5	0	0	0	0	0	0	加藤
43	044	0	0	6	7	7	8	0	0	0	0	0	0	白武
67	057	0	0	4	7	6	6	0	0	0	0	0	0	小早川幸
15	049	0	0	3	7	9	9	0	0	0	0	0	0	片瀬
18	192	1	5	4	7	7	10	0	0	0	0	0	0	佐々岡

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
272	146	120	130	120	120	0	110	11	7	7	11	0	大野
392	146	108	0	0	127	0	130	0	0	4	12	0	紀藤
314	145	110	138	0	0	0	120	12	0	0	6	0	山内
418	143	123	0	0	124	0	0	0	0	9	0	0	近藤
400	138	120	120	120	0	0	0	5	5	0	0	0	加藤
434	140	124	120	0	0	0	120	6	0	0	5	0	白武
543	146	126	0	0	0	136	0	0	0	0	0	6	小早川幸
488	142	122	130	0	120	0	0	8	0	8	0	0	片瀬
298	148	128	138	0	138	0	138	11	0	9	6	0	佐々岡

読売ジャイアンツ
GIANTS

マリオと桑田がいないのは残念だが、斎藤雅を軸とする投手力は上位。松井、落合にどうつなげうかがカギ。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
12	302	28	55	12	4	5	0	0	0	0	0	0	13	マック
0	274	1	26	10	10	10	0	0	0	0	0	13	0	川相
55	299	29	79	11	11	2	0	0	0	0	0	0	0	松井
6	301	20	66	3	4	8	0	0	5	0	0	0	0	落合
36	212	3	8	8	11	6	0	0	0	0	9	0	0	長嶋
00	245	0	10	13	7	7	0	0	0	8	0	0	0	高村
2	256	5	28	10	9	8	0	0	0	10	9	9	0	元木
9	259	12	40	5	7	8	0	7	0	0	0	0	0	村田真
22	262	1	14	7	8	6	0	6	0	0	0	0	0	杉山
66	243	0	20	12	11	10	0	0	0	0	0	0	10	出口
5	248	5	24	5	5	6	0	0	5	5	6	2	0	岡崎
10	266	10	30	8	7	6	0	0	6	0	7	0	0	吉岡
8	272	3	28	12	7	7	0	0	0	11	10	10	0	仁志
80	270	24	72	7	10	2	0	0	6	0	0	0	2	広沢
35	254	2	18	10	10	5	0	0	0	0	0	0	8	清水
7	276	6	17	3	2	5	0	0	0	0	0	0	6	吉村
11	211	1	4	4	7	11	10	0	0	0	0	0	0	斎藤雅
17	105	0	8	3	7	7	7	0	0	0	0	0	0	槙原
15	098	0	1	6	7	4	2	0	0	0	0	0	0	河原
25	201	0	1	7	7	11	10	0	0	0	0	0	0	川口
59	224	1	3	5	7	7	8	0	0	0	0	0	0	ガルベス
19	124	0	3	5	7	7	8	0	0	0	0	0	0	木田
37	024	0	0	5	7	7	8	0	0	0	0	0	0	岡島
24	162	0	0	7	7	5	8	0	0	0	0	0	0	石毛
47	022	0	0	4	7	7	5	0	0	0	0	0	0	西山

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
204	145	110	130	120	137	110	127	10	12	14	4	6	斎藤雅
236	146	108	130	0	120	0	128	13	0	6	13	0	槙原
342	146	106	136	0	0	0	126	6	0	0	5	0	河原
380	140	103	0	0	123	0	124	0	0	7	6	0	川口
349	145	124	124	124	0	124	0	10	12	0	0	4	ガルベス
390	150	112	0	0	0	0	142	0	0	0	11	0	木田
402	142	102	0	0	120	0	120	0	0	7	5	0	岡島
488	148	140	120	0	110	0	120	4	0	2	4	0	石毛
412	152	105	120	0	0	0	125	4	0	0	7	0	西山

横浜ベイスターズ
BAY STARS

波留や石井が成長し、打線は強力。守護神佐々木のフォークは最高。先発に回った盛田がキーマン。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
2	306	4	35	11	6	7	0	0	0	0	0	4	10	波留
5	290	2	41	13	12	10	0	0	0	0	11	12	0	石井
26	264	13	34	8	7	6	0	0	2	0	0	0	5	佐伯
44	287	36	88	7	8	7	0	0	0	0	0	0	6	ブラッグス
23	318	20	94	9	10	10	0	0	0	10	11	0	0	ローズ
10	285	8	77	4	5	7	0	0	12	0	0	0	0	駒田
1	223	8	28	9	10	4	0	0	0	11	0	10	0	進藤
39	214	4	14	5	6	12	0	10	0	0	0	0	0	秋元
8	266	8	48	6	10	5	0	6	0	0	0	0	0	谷繁
4	213	5	11	4	5	8	0	3	0	0	0	0	0	大塚
0	206	1	4	12	6	5	0	0	0	6	7	8	0	万永
6	240	1	8	11	9	6	0	0	6	5	6	10	8	高橋
9	203	0	0	6	8	8	0	0	2	0	6	0	7	飯塚
51	272	15	59	9	6	5	0	0	0	0	0	0	4	鈴木
25	262	12	34	7	11	9	0	0	2	0	0	0	9	畠山
7	261	0	8	11	10	10	0	2	4	0	0	0	11	宮里
17	078	0	0	4	7	5	5	0	0	0	0	0	0	盛田
11	202	1	8	7	7	7	8	0	0	0	0	0	0	斎藤隆
21	224	2	6	6	7	7	7	0	0	0	0	0	0	野村
18	044	0	0	4	7	4	2	0	0	0	0	0	0	バークベック
46	056	0	1	6	7	8	10	0	0	0	0	0	0	三浦
48	022	0	0	4	7	6	11	0	0	0	0	0	0	島田
27	156	1	6	6	7	8	10	0	0	0	0	0	0	田辺
13	087	0	1	4	7	6	3	0	0	0	0	0	0	五十嵐
22	180	1	8	4	7	8	5	0	0	0	0	0	0	佐々木

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
297	149	100	120	120	110	0	110	12	12	5	5	0	盛田
324	149	110	130	130	0	0	120	6	6	0	6	0	斎藤隆
385	140	108	133	0	133	0	133	8	0	6	7	0	野村
321	136	124	0	0	124	0	124	0	0	8	6	0	バークベック
360	142	110	128	0	0	128	0	8	0	0	0	8	三浦
389	138	128	128	0	128	0	0	8	0	5	0	0	島田
433	138	130	120	120	120	0	0	5	6	6	0	0	田辺
454	144	100	0	120	0	115	0	0	6	0	0	5	五十嵐
188	150	120	0	0	115	0	140	0	0	6	15	0	佐々木

中日ドラゴンズ
DRAGONS

巧打のパウエル、長打の大豊ら打線はド迫力。抑えのエース宣は球は速いが球種が少なくどうだろうか。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
8	252	7	30	8	10	9	0	0	0	0	0	0	11	彦野
0	276	1	6	10	7	8	0	0	0	5	6	8	0	神野
3	292	10	53	11	7	10	0	0	0	12	0	10	0	立浪
30	340	20	74	8	10	5	0	0	0	0	0	0	6	パウエル
9	275	6	18	6	10	10	0	0	10	0	0	0	7	愛甲
55	266	38	84	7	5	10	0	0	4	0	0	0	2	大豊
50	268	7	46	10	11	10	0	0	7	0	0	0	12	音
38	235	1	6	5	13	12	0	5	0	0	0	0	0	矢野
39	256	9	38	4	13	11	0	9	0	0	0	0	0	中村
4	278	20	58	7	10	10	0	0	0	0	7	0	0	コールズ
6	244	7	20	8	7	10	0	0	2	0	5	0	0	金森
1	232	8	22	11	6	6	0	0	0	4	4	5	0	種田
48	242	0	3	11	9	9	0	0	0	8	7	9	0	小森
44	215	1	2	11	10	5	0	0	0	0	0	0	7	神山
23	264	6	18	4	3	6	0	0	2	0	0	0	3	川又
22	270	20	42	9	5	6	0	0	2	0	0	0	4	山崎
14	227	1	3	6	7	10	12	0	0	0	0	0	0	今中
34	234	1	0	1	4	7	7	0	4	0	0	0	0	山本昌
31	042	0	0	7	7	5	5	0	0	0	0	0	0	前田
21	027	0	0	4	7	6	7	0	7	0	0	0	0	村田
47	051	0	1	3	7	4	2	0	0	0	0	0	0	野口
26	045	0	0	4	7	4	3	0	0	0	0	0	0	落合
33	201	1	4	3	8	5	3	0	0	0	0	0	0	郭
19	049	0	0	3	7	4	3	0	0	0	0	0	0	中山
20	038	0	0	3	8	5	1	0	0	0	0	0	0	宣

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
248	145	120	0	0	120	0	140	0	0	14	12	0	今中
262	138	108	124	120	120	110	0	6	6	10	0	13	山本昌
466	138	100	120	0	110	0	0	6	0	5	4	0	前田
444	144	104	124	0	120	0	120	6	0	6	4	0	村田
480	138	120	120	0	110	0	120	6	0	6	4	0	野口
386	140	109	0	0	120	0	129	0	0	3	9	0	落合
354	140	119	124	0	0	120	120	6	0	0	6	4	郭
410	140	106	0	0	126	0	126	0	0	7	9	0	中山
345	150	119	140	0	0	0	0	13	0	0	0	0	宣

阪神タイガース
TIGERS

3割バッターが1人もいない打線は貧弱。投手陣も今一つなのでゲームの技術で戦力をカバーしろ。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
21	286	2	30	12	6	7	0	5	0	0	0	0	2	関川
00	225	0	2	13	11	11	0	0	0	0	0	0	12	亀山
6	290	1	38	10	4	11	0	0	0	12	0	0	0	和田
28	256	24	78	6	6	6	0	0	5	0	0	0	0	グレン
32	278	22	77	8	6	5	0	0	0	0	4	0	3	クールボー
24	264	11	36	9	11	6	0	0	0	0	0	0	9	桧山
31	221	6	18	10	6	5	0	0	4	0	4	0	5	誠
8	271	0	30	10	10	10	0	0	0	0	0	11	0	久慈
27	212	0	1	8	11	10	0	10	0	0	0	0	0	山田
40	224	1	8	9	6	9	0	0	6	7	8	0	0	鮎川
68	271	3	18	11	7	7	0	0	7	6	6	8	0	星野
29	248	18	48	4	6	5	0	0	0	0	0	0	3	石嶺
5	263	18	47	13	12	10	0	0	0	0	0	0	14	新庄
3	264	6	20	9	10	6	0	0	0	0	7	0	8	八木
65	211	1	4	12	8	9	0	0	0	0	0	0	10	高波
54	264	2	20	6	7	7	0	0	6	0	6	0	7	平塚
18	036	0	0	4	7	4	4	0	0	0	0	0	0	藪
15	188	1	3	2	7	6	5	0	0	0	0	0	0	湯舟
35	024	0	0	6	7	3	3	0	0	0	0	0	0	船木
16	142	0	0	4	7	7	7	0	0	0	0	0	0	山崎
20	024	0	0	4	7	4	3	0	0	0	0	0	0	郭李
34	038	0	0	3	7	8	6	0	0	0	0	0	0	中ノ瀬
19	114	0	2	3	7	8	10	0	0	0	0	0	0	中西
41	071	0	1	6	7	3	3	0	0	0	0	0	0	川尻
50	044	0	0	2	7	8	8	0	0	0	0	0	0	古溝

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
308	142	110	136	0	128	0	128	10	0	7	7	0	藪
376	137	117	127	0	127	0	127	9	0	7	8	0	湯舟
384	146	110	138	0	120	0	0	10	0	7	0	0	船木
325	142	108	128	0	0	108	120	12	0	0	4	5	山崎
384	146	108	0	0	128	0	138	0	0	7	10	0	郭李
486	144	110	0	0	0	0	130	0	0	0	8	0	中ノ瀬
336	138	118	132	0	132	0	110	8	0	8	10	0	中西
333	141	124	128	0	0	120	120	4	0	0	7	8	川尻
306	138	110	0	0	124	110	120	0	0	6	10	11	古溝

オリックスブルーウェーブ
BLUE WAVE

95年度パリーグ優勝チーム。イチローが出てニールが返すパターン。野田のフォークは秀逸。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
51	356	24	72	18	14	13	0	0	0	0	0	0	15	イチロー
2	251	1	25	10	10	13	0	0	0	9	14	0	0	馬場
6	266	8	55	12	10	6	0	0	0	4	0	3	10	田口
8	240	14	48	7	4	7	0	0	7	0	0	0	8	藤井
16	228	28	70	4	4	2	0	0	2	0	0	0	0	ニール
23	282	5	43	8	7	9	0	0	7	8	7	9	0	小川
24	265	16	48	6	4	5	0	0	4	0	0	0	5	D.J
27	267	3	44	5	13	6	0	5	0	0	0	0	0	中島
4	237	1	4	9	9	8	0	0	0	7	8	0	0	松山
39	246	1	17	9	8	12	0	10	0	0	0	0	0	三輪
52	272	2	23	10	7	8	0	0	0	11	10	7	9	大島
9	264	0	8	5	9	5	0	0	0	0	0	0	9	嘉勢
1	286	3	30	9	7	12	0	0	6	12	10	0	0	福良
36	274	2	24	8	7	9	0	0	5	0	0	0	6	四條
44	262	14	34	7	10	7	0	0	4	0	0	0	9	高橋智
0	259	1	44	10	10	12	0	0	0	0	11	0	13	本西
21	148	1	3	4	7	8	10	0	0	0	0	0	0	野田
28	048	0	0	7	7	4	3	0	0	0	0	0	0	星野
17	075	0	0	4	7	11	10	0	0	0	0	0	0	長谷川
11	044	0	0	2	7	7	10	0	0	0	0	0	0	佐藤
22	098	0	0	4	7	8	7	0	0	0	0	0	0	小林
43	154	1	2	4	7	4	3	0	0	0	0	0	0	鈴木
46	053	0	0	3	7	7	7	0	0	0	0	0	0	清原
15	108	0	0	4	7	8	8	0	0	0	0	0	0	野村
33	051	0	0	4	7	9	9	0	0	0	0	0	0	平井

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
286	142	120	134	0	0	0	136	9	0	0	14	0	野田
345	134	108	0	0	100	0	120	0	0	12	8	0	星野
284	143	110	120	0	120	0	130	12	0	10	7	0	長谷川
274	136	118	126	0	115	0	110	10	0	8	9	0	佐藤
326	145	130	135	0	0	0	135	9	0	0	4	0	小林
303	138	103	133	133	0	0	133	6	9	0	6	0	鈴木
315	140	122	132	0	132	0	0	6	0	6	0	0	清原
304	138	108	0	120	120	120	0	0	6	6	0	8	野村
295	156	140	0	0	120	0	138	0	0	5	9	0	平井

千葉ロッテマリーンズ
MARINES

両外国人が非力で打線は貧弱。伊良部の速球とフォークで三振の山を築け。目指すは投手戦だ。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
00	288	1	20	13	10	10	0	0	0	0	0	0	12	諸積
2	267	4	42	6	6	5	0	0	0	0	0	0	8	平井
5	304	9	77	10	6	9	0	0	0	6	5	7	0	堀
21	245	10	50	9	10	10	0	0	0	0	0	0	10	スパイク
6	300	24	82	6	7	7	0	0	0	0	5	0	0	初芝
9	242	4	20	7	10	9	0	0	7	9	8	7	5	五十嵐
38	255	4	29	12	11	5	0	0	0	0	0	0	11	早川
15	183	3	20	7	11	10	0	10	0	0	0	0	0	定詰
44	224	7	26	5	4	4	0	0	2	0	0	0	0	ジャック
1	258	7	30	6	5	5	0	0	9	4	6	0	0	仁村
7	273	4	33	8	7	9	0	0	0	9	0	10	0	南渕
22	233	3	12	7	8	12	0	11	0	0	0	0	0	田村
23	238	5	18	10	8	5	0	0	0	0	0	0	5	林
12	244	0	1	9	9	10	0	0	0	10	9	9	0	酒井
3	233	0	8	11	4	11	0	0	0	0	0	0	10	西村
8	237	0	13	10	10	12	0	0	0	0	0	0	11	平野
18	142	1	2	4	7	4	2	0	0	0	0	0	0	伊良部
42	109	0	7	4	6	4	3	0	0	0	0	0	0	ヒルマン
14	034	0	0	4	7	8	8	0	0	0	0	0	0	小宮山
28	020	0	0	4	7	8	7	0	0	0	0	0	0	園川
54	020	0	0	4	7	8	7	0	0	0	0	0	0	黒木
29	190	2	10	4	7	8	8	0	0	0	0	0	0	内藤
0	117	0	0	4	7	7	6	0	0	0	0	0	0	吉田
27	068	0	0	4	7	5	5	0	0	0	0	0	0	河本
19	034	0	0	4	7	4	8	0	0	0	0	0	0	成本

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
250	158	138	144	0	138	0	143	5	0	5	12	0	伊良部
278	138	124	128	0	120	0	120	0	10	0	8	0	ヒルマン
297	140	128	133	133	0	133	0	8	12	8	8	0	小宮山
378	138	108	128	0	128	0	133	5	0	5	5	0	園川
371	142	102	132	0	124	0	0	6	0	6	0	0	黒木
448	144	106	0	0	0	131	120	0	0	0	7	6	内藤
371	140	110	132	0	124	0	0	6	0	6	0	0	吉田
282	143	108	133	133	0	0	124	9	9	0	10	0	河本
262	140	120	136	0	126	0	136	12	0	11	12	0	成本

西武ライオンズ
LIONS

3割バッターはいないが、打線に穴はない。投手陣も粒ぞろい。潮崎のシンカーは威力大。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
7	293	20	70	10	13	10	0	0	0	0	0	0	12	ジャクソン
40	242	0	14	10	9	10	0	0	0	10	7	6	0	高木浩
1	275	18	65	13	13	11	0	0	0	0	0	0	14	佐々木
3	270	25	80	8	8	7	0	0	9	0	0	0	0	清原
6	283	7	40	9	10	5	0	0	0	9	8	8	0	田辺
8	259	12	44	4	6	5	0	0	2	0	3	0	0	鈴木健
12	210	14	37	10	10	5	0	0	0	0	2	0	5	垣内
27	246	6	48	10	12	13	0	12	0	0	0	0	0	伊東
5	233	0	4	10	11	12	0	0	0	13	0	12	0	奈良原
10	258	1	26	7	8	10	0	8	0	0	0	0	0	高木大
44	251	2	19	13	9	6	0	0	0	0	0	0	13	清水
25	266	2	13	4	6	6	0	0	3	0	0	0	4	安部
32	236	2	15	12	11	9	0	0	0	0	0	10	0	松井
35	231	2	10	10	9	11	0	0	0	0	0	0	10	河田
23	255	0	2	11	13	10	0	0	0	0	0	0	12	大塚
21	270	18	64	8	11	8	0	0	0	0	8	0	0	クーパー
17	040	0	0	4	7	5	8	0	0	0	0	0	0	新谷
41	132	0	3	7	7	10	12	0	0	0	0	0	0	渡辺久
13	028	0	0	3	7	10	7	0	0	0	0	0	0	西口
18	028	0	0	3	7	10	7	0	0	0	0	0	0	郭
11	043	0	0	4	7	6	10	0	0	0	0	0	0	石井丈
28	043	0	0	4	7	8	7	0	0	0	0	0	0	竹下
34	029	0	0	4	7	10	8	0	0	0	0	0	0	橋本
26	166	1	2	4	7	5	10	0	0	0	0	0	0	鹿取
16	039	0	0	4	7	5	7	0	0	0	0	0	0	潮崎

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
298	142	100	130	130	0	130	128	8	10	0	12	10	新谷
368	146	106	136	124	0	0	136	8	3	0	10	0	渡辺久
346	145	105	130	0	120	0	0	11	0	6	0	0	西口
324	142	106	135	135	0	0	135	10	6	0	6	0	郭
340	145	106	125	125	0	0	128	8	7	0	6	0	石井丈
314	142	108	0	0	120	0	120	0	0	8	6	0	竹下
304	134	118	120	0	120	0	120	7	0	8	6	0	橋本
307	140	118	0	0	120	128	0	0	0	10	0	7	鹿取
300	140	110	128	0	0	110	0	9	0	0	0	14	潮崎

日本ハムファイターズ
FIGHTERS

ブリトー、田中、デューシーの長打力は破壊力抜群。先発の西崎、グロス、抑えの金石は強力。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
20	249	25	68	11	11	7	0	0	0	0	0	0	9	デューシー
1	271	2	33	13	9	10	0	0	0	0	13	10	0	広瀬
8	284	12	40	7	6	6	0	0	7	0	4	0	0	片岡
6	291	25	84	10	10	5	0	0	0	0	0	0	12	田中
42	303	39	96	7	6	5	0	0	0	0	0	0	2	ブリトー
5	238	9	46	12	10	8	0	0	0	0	0	0	11	井出
4	246	3	50	12	10	8	0	0	0	0	0	0	11	渡辺
33	237	1	4	8	8	4	0	7	4	0	0	0	0	安田
44	226	4	16	8	12	10	0	0	0	0	0	0	5	上田
15	260	0	14	7	8	6	0	0	2	0	0	0	10	五十嵐
31	246	7	15	5	10	9	0	10	0	0	0	0	0	田口
30	282	0	34	11	8	9	0	0	0	10	7	9	0	金子誠
25	251	1	10	8	4	7	0	0	5	6	6	7	5	小川
27	246	0	5	13	10	7	0	0	0	0	0	0	10	川名
7	205	0	2	11	10	10	0	0	0	0	0	0	8	中村
22	207	0	4	8	10	8	0	10	0	0	0	0	0	荒井修
21	028	0	0	6	7	10	13	0	0	0	0	0	0	西崎
60	045	0	0	3	7	12	5	0	0	0	0	0	0	グロス
18	040	0	0	6	7	8	7	0	0	0	0	0	0	岩本
35	040	0	0	4	7	4	3	0	0	0	0	0	0	今関
29	038	0	0	4	7	4	6	0	0	0	0	0	0	芝草
13	075	0	1	2	7	7	8	0	0	0	0	0	0	長富
11	038	0	0	3	7	10	6	0	0	0	0	0	0	下柳
48	042	0	0	4	7	6	3	0	0	0	0	0	0	島崎
23	063	0	1	2	7	10	8	0	0	0	0	0	0	金石

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
286	144	108	140	128	128	0	0	14	8	7	0	0	西崎
284	145	120	120	0	120	124	0	10	0	10	0	12	グロス
346	141	104	0	130	120	0	0	0	6	5	0	0	岩本
460	143	108	133	0	0	0	0	7	0	0	0	0	今関
410	140	118	128	0	128	0	0	7	0	6	0	0	芝草
348	140	124	124	0	0	0	124	8	0	0	5	0	長富
380	142	105	135	0	0	0	135	8	0	0	9	0	下柳
285	138	122	0	0	0	128	128	0	0	0	10	10	島崎
218	138	120	136	0	0	0	136	11	0	0	12	0	金石

福岡ダイエーホークス
HAWKS

足の速い選手の多いのが長所。小久保の長打力も魅力的。工藤のカーブは相変わらず切れ味抜群。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
3	288	10	46	11	6	7	0	0	0	0	10	0	0	松永
23	270	0	13	13	6	8	0	0	0	0	0	0	12	村松
1	267	24	68	12	12	12	0	0	0	0	0	0	14	秋山
47	293	14	60	11	12	8	0	0	0	0	0	0	10	ライディ
9	276	30	80	10	8	10	0	0	5	6	5	0	0	小久保
55	234	0	6	11	9	9	0	0	0	0	0	0	10	大道
5	257	14	58	5	5	6	0	0	7	5	6	0	0	藤本
46	217	0	7	10	10	7	0	9	0	0	0	0	0	坊西
8	271	4	32	13	10	5	0	0	0	8	0	11	0	浜名
27	284	22	48	5	6	7	0	5	0	0	0	0	0	吉永
7	248	6	21	8	6	10	0	0	6	5	10	7	0	石毛
39	240	0	2	7	6	10	0	0	8	8	10	9	0	柳田
6	250	1	9	10	9	8	0	0	0	8	7	8	10	湯上谷
100	232	1	8	13	6	5	0	0	0	0	0	0	9	山口
25	277	0	49	7	8	6	0	0	4	3	4	0	6	若井
31	230	0	5	9	7	6	0	0	0	7	8	9	7	小川
21	209	1	8	4	7	10	13	0	0	0	0	0	0	工藤
51	047	0	0	4	7	3	7	0	0	0	0	0	0	ボルトン
17	048	0	0	4	7	8	5	0	0	0	0	0	0	武田
11	047	0	0	4	7	3	7	0	0	0	0	0	0	吉田豊
13	023	0	0	4	7	10	6	0	0	0	0	0	0	ヒデカズ
14	057	0	0	4	7	5	8	0	0	0	0	0	0	若田部
37	010	0	0	4	7	7	5	0	0	0	0	0	0	佐久本
34	024	0	0	4	7	8	7	0	0	0	0	0	0	吉武
20	024	0	0	4	7	4	3	0	0	0	0	0	0	木村

防御	速スト	速チェ	速ステ	速チェ	速カー	速シン	速フォ	率スラ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
244	145	125	135	0	125	0	130	12	0	13	8	0	工藤
401	140	123	130	0	130	0	6	0	0	6	0	0	ボルトン
446	142	108	128	0	0	0	132	8	0	0	4	0	武田
402	142	120	0	0	132	0	124	0	0	8	9	0	吉田豊
402	140	110	130	130	0	0	120	7	3	0	4	0	ヒデカズ
429	143	126	136	0	0	0	136	7	0	0	7	0	若田部
402	144	110	130	0	122	0	0	8	0	8	0	0	佐久本
428	143	106	131	120	0	0	120	5	6	0	7	0	吉武
287	142	110	120	0	120	0	110	11	0	10	11	0	木村

近鉄バファローズ
BUFFALOES

ブライアントの退団は寂しいが打線は上々。投手陣は抑えがしっかりしているだけに先発の頑張りがカギ。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
31	268	4	18	5	6	5	0	0	0	0	0	0	5	荒井
10	270	3	31	10	7	10	0	0	0	6	6	7	0	水口
7	255	0	0	11	7	7	0	0	0	0	0	0	8	中根
3	306	33	94	8	6	7	0	0	5	0	2	0	0	石井
34	243	8	28	8	5	7	0	0	0	0	0	0	5	中島
66	259	20	66	6	5	9	0	0	3	0	4	2	0	中村紀
2	256	17	58	5	6	5	0	0	4	0	0	0	6	鈴木
27	202	5	30	4	9	7	0	10	0	0	0	0	0	古久保
5	236	10	34	9	10	9	0	0	5	0	0	0	10	村上
44	244	5	16	5	7	12	0	7	0	0	0	0	0	光山
4	264	4	21	10	3	10	0	0	0	11	0	0	0	大石
8	249	3	12	12	8	7	0	0	0	10	10	11	0	吉田剛
92	284	7	27	5	1	2	0	0	0	0	0	0	3	山本
60	270	3	19	12	10	6	0	0	0	0	0	0	12	大村
9	260	2	18	12	8	8	0	0	0	0	0	0	10	内匠
20	279	28	80	12	12	10	0	0	0	0	0	0	12	ローズ
24	027	0	0	4	7	11	6	0	0	0	0	0	0	高村
15	058	0	0	4	7	11	13	0	0	0	0	0	0	山崎
33	048	0	0	8	7	8	5	0	0	0	0	0	0	アキーノ
18	048	0	0	3	7	4	3	0	0	0	0	0	0	酒井
40	066	0	0	4	7	4	3	0	0	0	0	0	0	品田
29	038	0	0	4	7	4	3	0	0	0	0	0	0	池上
47	046	0	0	2	7	8	8	0	0	0	0	0	0	清川
19	033	0	0	4	7	7	7	0	0	0	0	0	0	赤堀
14	056	0	0	4	7	10	8	0	0	0	0	0	0	佐野

防御	速スト	速チェ	速ステ	速シュ	速カー	速シン	速フォ	率ステ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
297	144	100	130	130	0	0	130	8	12	0	11	0	高村
365	140	125	135	0	130	0	0	11	0	9	0	0	山崎
353	145	118	0	128	128	0	0	0	10	8	0	0	アキーノ
418	150	103	0	0	133	0	120	0	0	7	8	0	酒井
466	148	116	0	0	120	0	128	0	0	8	6	0	品田
350	140	120	0	0	130	0	120	0	0	8	9	0	池上
334	138	111	121	0	0	0	131	4	0	0	8	0	清川
298	138	108	128	134	120	0	0	8	12	10	0	0	赤堀
240	140	120	0	130	0	130	130	0	10	0	11	13	佐野

ナムコスターズ
NAMCO STARS

1番ピノの走力、4番ぱっくの打力、抑えの切り札アルバトロスの速球と左右への変化は権威的。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
8	253	0	35	25	7	8	0	0	0	0	0	0	9	ピノ
10	260	4	38	8	6	8	0	0	0	4	0	6	0	コズモ
44	304	21	68	4	4	5	0	0	2	0	0	0	4	平四郎
3	340	38	92	5	5	6	0	0	6	0	0	0	0	ぱっく
13	298	20	73	2	4	7	0	4	0	0	0	0	0	リック
22	280	16	54	5	5	6	0	0	0	4	0	2	0	ギル
18	278	24	71	7	9	7	0	0	0	0	6	0	9	カズヤ
4	240	4	18	4	6	7	0	0	0	0	5	1	0	影清
255	238	2	10	8	10	10	0	0	6	7	7	9	0	スターノイ
88	204	0	4	14	4	3	0	0	0	0	0	0	4	メトロクロス
31	246	2	12	4	4	3	0	0	2	4	2	3	0	アムル
24	220	0	6	4	7	6	0	0	0	0	0	0	7	クローヴィス
21	302	0	18	5	6	5	0	0	6	0	0	0	4	ベラボーマン
9	206	6	9	2	5	2	3	0	0	0	0	0	0	ディグダグ
76	228	0	6	11	9	10	0	0	4	0	0	0	10	ニャームコ
99	142	0	1	3	2	1	0	0	0	0	0	0	1	野球くん
12	160	0	0	4	8	7	6	0	0	0	0	0	0	ソルバルウ
27	192	2	4	8	9	9	8	0	0	0	0	0	4	インディー
34	188	0	6	7	8	5	9	0	0	0	0	0	0	レッドエース
6	040	0	0	2	6	9	5	0	0	0	0	0	0	たろすけ
18	102	0	0	5	5	4	6	0	0	0	0	0	0	不知火
51	068	0	0	4	5	6	3	0	0	0	0	0	0	パコ
43	142	0	0	6	9	12	3	0	0	0	0	0	0	アポロン
19	033	0	0	2	4	10	11	0	0	0	0	0	5	クレス
11	110	0	0	6	11	5	7	0	0	0	0	0	0	バロン

防御	速スト	速チェ	速ステ	速シュ	速カー	速シン	速フォ	率ステ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
298	142	134	132	128	124	0	134	3	2	3	15	0	ソルバルウ
207	144	132	130	130	122	120	124	7	5	9	6	7	インディー
346	148	140	138	136	128	122	136	2	9	3	4	11	レッドエース
416	138	130	132	130	124	122	128	6	6	6	6	6	たろすけ
544	136	128	128	0	122	120	0	5	0	6	0	3	不知火
458	132	124	122	120	114	0	120	3	4	4	2	0	パコ
582	148	136	0	0	134	130	0	0	0	5	0	4	アポロン
249	138	128	132	130	118	116	124	6	14	5	10	15	クレス
182	150	138	142	138	0	0	0	15	15	0	0	0	アルバトロス

ワールドスターズ
WORLD STARS

孔明、始皇帝、ナポレオンのクリーンナップは手がつけられない。投手陣はそれほどでもない。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
8	344	31	63	10	11	11	0	0	3	0	0	0	12	信長
4	273	2	38	12	12	15	0	0	0	9	6	12	0	聖徳太子
5	398	36	104	14	15	15	0	4	10	15	12	13	8	孔明
0	412	61	172	4	6	8	0	0	6	0	0	0	3	始皇帝
9	370	44	118	8	10	12	0	0	4	0	0	0	12	ナポレオン
56	288	30	78	3	5	4	0	5	3	0	0	0	0	カール
88	240	41	61	3	4	3	0	0	0	0	0	0	5	カメハメハ
6	273	10	40	8	10	13	0	0	8	6	13	6	0	アショカ
18	308	14	39	7	11	2	0	0	2	0	0	0	4	ジョロニモ
43	289	8	24	8	12	11	0	7	7	0	0	0	12	シーザー
19	331	15	41	13	11	12	0	0	2	7	7	10	0	秀吉
24	218	0	4	3	14	13	0	11	3	0	0	0	0	ピョートル
2	309	10	26	4	4	1	0	0	4	2	0	0	0	フビライ
14	256	6	18	12	15	15	0	0	0	0	0	10	0	ダビデ
52	244	4	8	3	2	3	0	0	3	0	4	0	1	クフ
82	358	16	42	7	10	12	0	0	2	0	3	0	9	ハンニバル
55	281	8	24	3	14	4	4	0	0	0	0	0	0	項羽
28	125	0	1	16	7	7	6	0	0	0	0	0	3	劉邦
83	202	0	4	7	8	10	10	0	0	0	0	0	0	アーサー
16	102	0	0	8	7	5	5	0	0	0	0	0	0	ヤマトタケル
11	060	0	0	2	4	1	1	0	0	0	0	0	0	ネロ
54	082	0	1	9	7	11	12	0	2	3	3	4	0	孔子
64	144	1	3	7	7	11	8	0	0	0	0	0	0	老子
99	032	0	0	1	6	7	11	0	0	0	0	0	0	ソロモン
1	266	3	11	6	12	9	7	0	0	0	0	0	3	ランスロット

防御	速スト	速チェ	速ステ	速シュ	速カー	速シン	速フォ	率ステ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
312	162	144	142	0	132	0	0	4	0	2	0	0	項羽
288	138	126	128	0	120	108	126	12	0	11	5	8	劉邦
402	148	132	130	126	122	0	122	9	8	8	6	0	アーサー
364	146	130	0	0	128	126	126	0	0	6	10	5	ヤマトタケル
622	140	130	132	126	124	0	0	6	4	5	0	0	ネロ
516	142	134	0	132	126	128	122	0	6	6	3	4	孔子
402	136	124	0	0	122	0	120	0	0	9	11	0	老子
368	132	122	122	118	114	110	118	8	12	6	14	12	ソロモン
188	154	138	138	132	130	0	132	6	5	10	9	0	ランスロット

ロボッツ
ROBOTS

打線は結構、人間に近いパラメータ。抑えのレーザー4、ビーム3の速球はなかなか打てない。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
1	248	2	28	14	14	13	0	0	6	0	5	0	15	モーター1
9	266	6	32	9	12	14	0	0	0	7	6	14	0	ボルト9
70	284	14	56	12	13	10	0	0	5	0	0	0	13	ナットロン
12	318	28	78	8	10	14	0	3	11	6	6	6	5	ピストンQ
10	269	33	66	6	12	12	0	0	0	9	12	9	0	ダイナモA
7	276	16	42	7	9	13	0	0	0	14	10	11	0	コイルド7
6	242	4	22	9	11	12	0	0	7	0	0	0	14	ノケッティア
99	216	2	18	7	15	15	0	15	6	0	0	0	0	バッテリーF
255	248	3	10	5	6	8	0	4	6	10	7	10	5	カムギアー
44	252	8	14	3	10	3	0	0	6	2	3	2	0	シャフトン
88	228	0	6	9	6	10	0	0	1	11	9	10	0	チェーン@
77	244	0	3	13	14	14	0	0	0	0	0	0	9	クセル・オ
5	261	1	12	10	11	10	0	3	8	6	7	5	11	スイッチV
21	208	8	14	1	4	5	0	4	0	0	0	0	0	アンテナン
55	184	0	2	9	13	14	0	0	8	12	14	11	0	スナパンX
25	320	11	30	3	3	1	0	0	0	0	0	0	2	ダイオーダー
8	042	0	1	4	12	13	9	0	0	0	0	0	0	エンジンガー
2	068	0	2	8	6	11	12	0	0	0	0	0	0	クラッチー
22	051	0	0	2	10	12	8	0	0	0	0	0	0	プラグダー
11	142	0	6	7	10	12	15	0	10	0	0	0	11	トランス1
66	020	0	0	4	6	10	13	0	0	0	0	0	0	ロムラム
8	125	0	3	9	9	7	11	0	0	0	0	0	0	ケーブル8
0	040	0	0	7	11	11	12	0	5	0	0	0	2	テスター0
4	088	0	1	6	14	14	10	0	0	0	0	0	5	レーザー4
3	188	3	10	5	15	12	9	0	0	0	0	0	0	ビーム3

防御	速スト	速チェ	速ステ	速シュ	速カー	速シン	速フォ	率ステ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
188	148	136	140	134	132	0	136	9	11	10	9	0	エンジンガー
214	142	130	0	130	122	114	118	9	12	7	6	14	クラッチーJ
334	146	134	130	0	118	0	120	11	0	12	13	0	プラグダー
284	140	130	0	0	122	114	0	0	0	11	0	13	トランス11
302	136	128	130	128	122	122	122	4	4	6	3	5	ロムラム
246	142	130	128	124	122	122	120	3	13	2	4	9	ケーブル8
294	138	126	0	0	126	0	120	0	0	7	15	0	テスター0
402	164	148	0	0	140	0	142	0	0	3	2	0	レーザー4
104	168	152	154	144	150	0	146	4	3	6	11	0	ビーム3

草野球エラーズ
ERRORS

草野球レベルのパラメータが並ぶ。このチームで勝てたらワースタ名人級の実力だ。

番	率	本	点	走	肩	制	投	捕	一	二	三	遊	外	名前
1	167	0	4	7	2	3	0	1	4	2	2	2	0	たろうくん
2	148	0	8	6	4	1	0	1	3	6	4	4	3	じろうくん
3	188	1	8	5	3	4	0	0	2	1	1	1	3	ゆたかくん
4	242	6	21	1	3	7	0	3	5	3	6	3	1	あきらくん
5	168	2	8	4	1	0	0	0	1	1	1	1	2	まなぶくん
6	148	1	10	1	2	3	0	3	1	1	1	1	1	はるおくん
7	144	0	6	3	3	1	0	1	1	1	1	1	2	たかあきくん
8	122	0	2	4	2	4	0	1	2	2	1	4	1	ひできくん
10	224	2	10	5	3	4	0	2	3	1	1	1	4	なおとくん
12	84	0	0	6	7	0	0	0	1	1	1	1	5	じゅんいちくん
13	120	0	1	3	2	1	0	1	2	2	2	2	3	よしおくん
14	125	0	2	6	1	2	0	0	2	1	1	1	1	たくやくん
15	212	2	4	2	6	7	0	3	4	3	4	3	2	ひろしくん
16	060	0	0	5	1	2	0	0	1	1	2	1	1	けんいちくん
17	188	0	2	2	3	4	0	2	1	1	1	1	1	まさしくん
18	050	0	0	1	1	2	0	1	1	1	1	1	3	ひろゆきくん
9	145	0	2	6	3	4	3	0	1	2	1	2	1	まさひろくん
11	202	0	6	8	8	2	7	0	1	1	1	2	4	たつやくん
19	180	0	0	7	2	3	2	0	1	1	1	1	1	なおきくん
20	050	0	0	2	4	2	3	0	1	1	1	1	2	ひでたかくん
21	026	0	1	4	3	4	4	0	2	1	1	1	2	かずよしくん
22	120	0	2	5	2	1	2	0	1	1	1	1	1	としおくん
23	044	0	0	7	2	2	3	0	1	1	1	1	1	みのるくん
24	100	0	1	6	3	5	2	0	1	1	1	1	1	こうじくん
0	100	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	まさやくん

防御	速スト	速チェ	速ステ	速シュ	速カー	速シン	速フォ	率ステ	率シュ	率カー	率フォ	率シン	選手
800	114	100	98	90	0	0	0	3	1	0	0	0	まさひろくん
522	142	130	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	たつやくん
988	100	88	86	0	60	0	50	5	0	3	1	0	なおきくん
1200	88	72	0	70	66	0	0	0	3	2	0	0	ひでたかくん
1688	92	80	76	0	0	0	0	4	0	0	0	0	かずよしくん
2500	74	66	0	60	0	50	0	0	2	0	0	3	としおくん
2125	90	78	0	0	66	0	0	0	0	2	0	0	みのるくん
3000	68	54	0	0	0	0	42	0	0	0	4	0	こうじくん
1625	72	64	62	60	60	58	56	1	1	1	1	1	まさやくん

プレイスタジアム



HARD: SFC / **PS** / 3DO / 95 / SS / FX / WIN / Mac

DATA	
メーカー	バンプレスト
価格／発売日	5800円／発売中
ジャンル	野球
メディア	プレイステーションCD-ROM

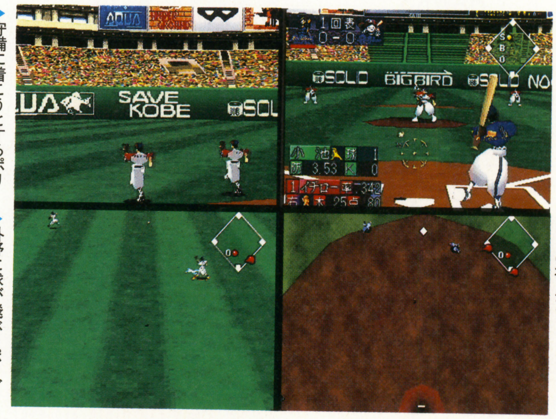
PS初のオリジナルフルポリゴン野球ゲーム

バットやボールまでがポリゴン 監督モードは22の視点が可能

今年の４月に発売されたバンプレストのプレイスタジアムはプレイステーション初のオリジナル野球ゲーム、しかも選手、球場はもちろん、バットやボールまでがポリゴンで作られている。フルポリゴンの野球ゲームは３ＤＯでは昨年発売されているが、ＰＳやＳＳでは初めて。

このゲーム最大の特長がリアルな画面構成だ。通常のゲームモードでは３種類の視点が選択できるが、監督モードにすると実に22種類もの視点で試合を楽しむことが出来る。外野やバックネット裏からの視点はまさしく球場へ足を運んだ感覚だ。

また画面を見て心配なのは、下半身が太くコミカルに見えるポリゴン選手が、なめらかな動きをするかどうかだが、全く心配はいらない。


▲守備に着こうとするポリゴン選手。ユーモラスな動きだ。
▲イチローの振り子打法もポリゴンで再現。
▲外野に球が飛ぶとポリゴン球場がよく分かる。
▲監督モードは22種類の視点が切り替わる。これは空からの視点だ。

監督モードにすればSLGとして遊べるぞ

オリジナル野球ゲームということで機能や操作性も心配ではあるが、従来の野球ゲームと比べてそん色はない。オープン戦、ペナントレース、ホームランレース、チームエディットの４通りの楽しみ方がある。またプレイモードもマニュアル、オート、監督の３通り。オートは守備、走塁が自動で投球、打撃は自分というモード。監督モードが面白い。選手の操作は出来ないが、選手の交代やスタメンの決定は出来る。このモードでペナントレースを戦えばシミュレーションゲームとして遊べる。

選手の調子のよしあしはマークで分かる。投手は疲れてくるとマークが変わるので注意しよう。また能力はレーダーで表示される。入れ替えたい選手との比較が簡単なのがいい。



▲球場の選択。全部で12の架空の球場から選ぶ。



▲スタメンの決定。調子の悪い選手は控えの選手と交代だ。


▲マニュアルかオートだとミートカーソルが現れる。


▲ホームランレース。ミスは５回まで。その間に何本ホームランを打てるかを競う。

チームエディットが新鮮

このゲームはホームランレースとチームエディットが新鮮だ。ホームランレースは５回ミスをするとゲームオーバー。その間に何本ホームランを打てるかを競う。トータルとマックスの飛距離もセーブできる。

チームエディットはオリジナルの球団を作るモード。所持金内で投手10人、野手18人の選手を獲得する。選手は項目によってソートが利く。自分のカラーにあったチームを作るべく、バランスよく選手を獲得しよう。なお選手数がそろわないうちに所持金が尽きた場合は能力の低い選手が自動的に選ばれる。また作ったチームを使ってオープン戦やペナントレースを楽しむことも出来る。



▲自分の好みの選手を獲得してチームを作る。所持金が12億円と決まっているので安くて価値のある選手を見つけよう。



▲選手の登録が終わったらユニホームの決定だ。６つのタイプが設定されている。

登録選手一覧（野手）

ヤクルト

選手名	ランク	年俸
古田	A	16800
野口	C	1860
山口	C	1080
宮本	B	1200
池山	B	15000
オマリー	A	17500
土橋	B	3900
大野	C	2100
稲葉	B	1000
城	C	2200
飯田	A	8500
橋上	C	6500
ミューレン	A	5200
荒井	C	5200
秦	C	4700
真中	C	1300
金森	C	2200
広永	C	1700

広島

選手名	ランク	年俸
瀬戸	C	1300
西山	B	5500
高	C	2100
正田	A	9500
小早川毅	B	5400
野村	A	10800
山田	B	2070
江藤	A	10000
緒方	B	1850
御船	C	1500
仁平	B	1300
前田	A	12800
町田	B	1500
金本	B	2300
浅井	C	450
音	B	2800
河田	C	1500
メディーナ	B	7000

巨人

選手名	ランク	年俸
村田真	B	7800
杉山	C	1200
川相	B	14000
元木	C	3900
岡崎	B	7500
落合	A	38000
原	B	11500
高村	C	720
井上	C	1680
広沢	B	18000
福王	C	1680
屋鋪	B	5000
吉村	B	7200
マック	A	40000
岸川	C	3600
松井	B	6200
後藤	C	1200
吉岡	C	1200

横浜

選手名	ランク	年俸
谷繁	B	3500
秋元	C	1800
万永	C	850
進藤	B	2900
波留	B	1800
石井	A	4000
高橋	C	2700
駒田	B	12000
ローズ	A	8000
井上	C	600
大塚	C	870
永池	C	900
川端	C	620
宮里	C	2300
畠山	B	5100
佐伯	B	2300
ブラッグス	A	18000
鈴木	C	900

中日

選手名	ランク	年俸
矢野	C	1800
中村	B	8600
種田	B	3000
立浪	A	12000
仁村	B	5000
松井達	C	1450
北村	C	840
鳥越	C	1200
酒井	C	2100
大豊	A	16000
神山	C	810
山口	C	1400
彦野	B	6600
神野	C	1000
川又	B	4500
パウエル	A	8120
大野	C	1200
山崎	B	1900

阪神

選手名	ランク	年俸
関川	B	3000
木戸	B	3600
高波	C	540
八木	B	3700
和田	A	13000
真弓	B	6500
久慈	B	4400
グレン	A	15000
クールボー	B	5500
萩原	C	750
鮎川	C	1800
亀山	B	3500
長嶋	B	3500
新庄	B	5500
桧山	B	1420
石嶺	B	10650
平尾	C	650
星野	C	680

オリックス

選手名	ランク	年俸
高嶋	B	1700
中嶋	B	2800
高田	C	4800
福良	A	10200
馬場	A	1400
勝呂	B	9000
岡田	B	3300
ニール	B	10000
小川	B	5800
三輪	C	1200
本西	B	3700
田口	B	2700
藤井	B	6800
DJ	B	5000
松山	C	860
柴原	C	1800
高橋智	B	3800
イチロー	A	8000

ロッテ

選手名	ランク	年俸
林	C	530
定詰	B	2900
山中	C	1300
愛甲	B	6500
フランコ	A	30000
堀	B	3400
初芝	A	6200
南渕	B	4100
五十嵐	C	2200
樋口	B	1500
サブロー	C	600
諸積	B	760
平井	B	3600
西村	B	6200
平野	B	3850
インカビリア	B	17000
佐藤	C	1350
大村	C	720

西武

選手名	ランク	年俸
伊東	A	20000
植田	C	2600
清原	A	25000
辻	B	20000
田辺	B	10000
鈴木	B	5800
奈良原	C	4400
安藤	C	720
高木	C	900
佐々木	A	22000
吉竹	B	3300
苫篠	C	5000
ジャクソン	A	20000
松井	C	490
垣内	B	2100
大塚	C	2200
宮地	C	510
森	C	2000

日本ハム

選手名	ランク	年俸
田村	B	9000
渡辺	B	920
山下	B	3200
広瀬	B	8000
川名	C	1320
田中	A	9000
片岡	C	4000
ブリトー	A	4200
小川	C	2000
藤島	C	820
森	C	1800
鈴木	B	3150
井出	B	1000
田口	C	1000
五十嵐	C	4000
デューシー	A	5000
白井一	B	8360
上田	B	620

ダイエー

選手名	ランク	年俸
川越	C	530
坊西	C	1100
吉永	B	9500
石毛	B	20000
松永	B	22000
脇坂	C	700
藤本	B	5200
湯上谷	C	4300
浜名	B	5000
小久保	A	1500
小川	C	3300
山口裕	B	2400
秋山	A	24000
若井	C	4020
村松	B	900
カズ山本	B	20000
ライマー	B	18000
大道	C	1500

近鉄

選手名	ランク	年俸
古久保	B	5300
光山	B	5050
大島	C	3300
石井	A	15000
大石	B	9600
吉田剛	C	4100
水口	B	2900
中村紀	A	1600
鈴木	B	6900
村上	B	4700
松久保	C	630
内匠	B	2200
ブライアント	B	15000
スチーブンス	B	5500
野林	C	530
柳田	C	1000
藤立	C	1330
大村	C	550

登録選手一覧（投手）

ヤクルト

選手名	ランク	年俸
加藤	C	1350
岡林	A	8700
石井	B	2800
宮本賢	B	3200
伊東	B	8300
ブロス	A	4000
高津	A	6500
山田	C	4100
山部	B	1200
吉井	B	5000

広島

選手名	ランク	年俸
紀藤	A	5200
山内	A	1200
佐々岡	A	6300
高橋健	C	840
大野	A	11200
井上祐	C	2100
近藤	B	3600
小早川幸	C	420
望月	C	3000
秋村	C	1440

巨人

選手名	ランク	年俸
斎藤雅	A	18000
水野	C	4100
槙原	A	17200
阿波野	C	5200
石毛	B	6200
河原	B	1200
木田	C	3900
橋本	C	5100
宮本	B	5200
西山	B	1200

横浜

選手名	ランク	年俸
斎藤隆	B	4400
五十嵐	C	1550
有働	B	3400
盛田	B	5000
小檜山	C	1750
野村	B	6600
佐々木	A	6900
田辺	C	2900
島田	C	1500
三浦	B	900

中日

選手名	ランク	年俸
キク	C	2500
今中	A	14000
古池	B	840
中山	B	1200
落合	C	1700
鹿島	C	5900
郭	A	13000
山本昌	A	17500
野口	C	740
北野	C	2400

阪神

選手名	ランク	年俸
湯舟	A	5500
弓長	C	3500
藪	A	3000
中西	B	6200
郭李	B	4000
竹内	B	1100
川尻	B	1200
久保	C	5000
古溝	B	3800
猪股	C	4000

オリックス

選手名	ランク	年俸
佐藤	A	11500
野村	C	1550
長谷川	A	7500
小林	B	1200
野田	A	9300
鈴木	C	1200
伊藤	C	3500
星野	A	10200
平井	B	660
高橋功	B	6000

ロッテ

選手名	ランク	年俸
前田	C	4400
小宮山	B	7400
荘	C	1750
黒木	B	1200
伊良部	A	11000
成本	B	4000
吉田	C	1440
河本	B	4400
園川	B	5300
ヒルマン	A	5250

西武

選手名	ランク	年俸
石井丈	B	11500
潮崎	A	10000
新谷	A	8400
郭	B	13000
横田久	C	960
小野	C	5800
鹿取	B	14500
杉山	C	6000
橋本	B	3200
渡辺久	B	16000

日本ハム

選手名	ランク	年俸
島崎	B	700
岩本	C	900
長富	C	3900
今関	C	1000
白井康	B	4700
河野	A	5000
西崎	A	9100
金石	A	13000
芝草	C	2800
グロス	A	6000

ダイエー

選手名	ランク	年俸
吉田豊	B	8300
渡辺秀	C	2800
若田部	B	4500
斉藤貢	B	1200
斉藤学	B	770
木村	C	4200
工藤	A	16000
下柳	B	6100
渡辺智	B	5600
吉武	C	410

近鉄

選手名	ランク	年俸
香田	C	4600
佐野	A	6000
山崎	B	6900
赤堀	B	12000
西村	B	7200
小池	B	2000
清川	C	3600
酒井	C	1000
入来	B	2450
パウエル	B	3500



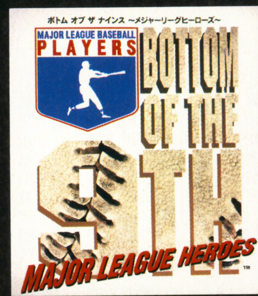


ライターのコメント

ＰＳ初のオリジナルフルポリゴンの野球ゲーム。自分で操作するのは難しいが、監督モードで選手たちのプレイを見るのは楽しい。ホームランレースやチームエディットはオリジナル性があって◎。チーム作りに年俸の概念を入れた点がいい。安くて若い選手をそろえたくなる。

GAME TITLE

ボトム オブ ザナインス



HARD				
	SFC	PS	3DO	95
	SS	FX	WIN	Mac

DATA	
メーカー	コナミ
価格／発売日	5800円／ 96年秋発売予定
ジャンル	野球
メディア	プレイステーションCD−ROM

メジャーリーグの熱い風が日本に上陸

パワプロとは一線を画す ポリゴン選手の迫力プレイ

パワプロシリーズで野球ゲームファンの信望を得ているコナミがプレイステーションで新しい野球ゲームを今秋発売する。とはいっても、パワプロとは似ても似つかぬ大リーグもの。選手の姿もコミカルなものではなく、いかついポリゴンが迫力あるプレイを繰り広げる。

もっとも随所にパワプロで培った技術が生かされている。例えばピッチャーとバッターが対するときのミートカーソルなどはパワプロそのものといえる。そもそもこのソフトは大リーグ公認ゲームとして全米で発売され、人気を博しているゲーム。内容は折り紙付きだ。

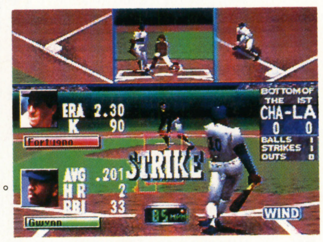
メジャーリーグ全700人が３Ｄポリゴンで登場し、それぞれ顔写真と選手データが収録されている。

アメリカのゲームだからアメリカっぽいのは当然だが、球速はマイル、打球の飛距離はフィートで示され、ボールカウントもボール、ストライクの順で表示される。テレビで見た大リーグそのままだ。

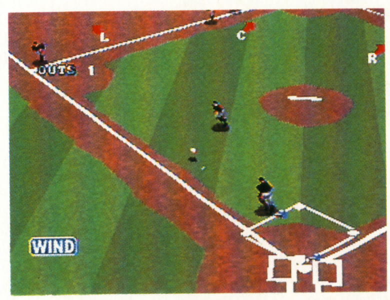
もちろん実況も英語だから本場の雰囲気がそのまま味わえる。



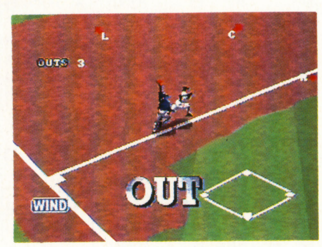
◀ゲームモードは８通り。試合は1PvsCOM、1Pvs2P、SEASON MODEの３通り。



▶選手はダイナミックなポリゴンで描かれている。大リーグらしい豪快さだ。



◀打球が飛ぶと視点が切り替わる。パワプロシリーズでのノウハウが生きている。



▶豪快にタッチアウト。実況はすべて英語だ。

機能は盛り沢山 監督モードもあるぞ

基本機能は盛り沢山。メニュー画面で①1PvsCOM、②1Pvs2P、③SPECTATOR（観戦）、④TRAINING CAMP（キャンプモード）、⑤SEASON MODE（シーズンモード）、⑥STATISTICS（成績）、⑦GENERAL MANAGER（監督モード）、⑧OPTION（オプション）の８通りを選択出来る。

簡単に説明しよう。①と②は１試合のみの対戦モード。③はＣＯＭ同士の試合を観戦するモード。

④のキャンプモードは野球の技術を磨くためのもの。打撃練習、投球練習、走塁練習、守備練習、総合攻撃練習、総合守備練習をすることが出来る。

⑤のシーズンモードはチームを選んでシーズンを戦うモード。

⑥の成績モードでは選手700人の個人データ、生涯成績が顔写真付きで表示される。実際の大リーグをテレビ観戦するときの手引きとしても使える。

⑦の監督モードでは選手をトレードして自由にチームを作ることが出来る。もちろん作り終えたチームでシーズンに臨むことも可能だ。全米オールスターといった夢のチームを作ってみよう。

ライターのコメント

海外のゲームはいつしか「洋ゲー」と呼ばれ、特殊な扱いを受けるようになった。向こうでは大ヒットした商品がこちらでは大したことがないというケースは多い。結局、文化の違いからかキャラクターの設定がなじめないのだろう。

ところが、スポーツは違う。オリンピックの興奮を見ればスポーツに言語は要らないというのが分かるだろう。前置きが長くなったが、スポーツを題材にしたゲームも万国共通だ。特にこのソフトは野球ゲームに多大な実績があるコナミが開発から携わっている。全く違和感なく楽しめることだろう。ただ一つの難点は選手の知名度の低さ。ゲームを楽しむためには大リーグ関係の本を読んで選手を出来るだけ詳しく知ることだ。小社発行の「大リーグ観戦の醍醐味」は入門に最適？

実況パワフルプロ野球'96開幕版



HARD: SFC PS 64 95 SS FX WIN Mac

DATA	
メーカー	コナミ
価格／発売日	7500円／発売中
ジャンル	野球
メディア	SFC　カートリッジ

定番の野球ゲーム、パワプロを新しいデータで楽しもう

96年の選手データでSFCから登場 Windows95への移植も決定

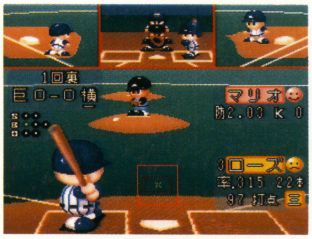
コナミの野球ゲームといえばパワプロ。シリーズ最新作の「実況パワフルプロ野球96開幕版」がスーパーファミコンで7月19日に発売された。

2月末に発売された「実況パワフルプロ野球3」は1995年度のシーズン終了時のデータを取り込んだものだったが、今回の「'96開幕版」は1996年度のチーム・選手データを取り込んでいる。当然のことながら選手パラメータも更新されている。

登録選手は下の表にまとめてみたが、野球ゲームファンとすれば、やはりその年の現実に則した陣容で戦いたいもの。特に中日ファンは鳴り物入りで入団した宣投手を自由自在に扱いたいところだろう。

ゲームの内容はほぼ前作を踏襲している。コミカルな選手のグラフィックもそのまま。シリーズを積み重ねてきた実績が隅々にまで生きている。

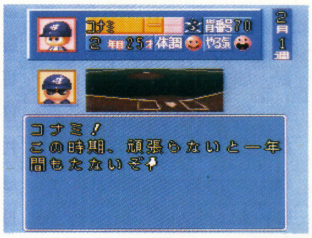
なおコナミでは「ときめきメモリアル」をはじめとする有力タイトルをWindows95（パソコン）に移植することを発表したが、その先陣を切るのがこの「パワプロシリーズ」。コナミ宣伝室の話では発売日、価格とも未定とのことだが、細部の発表が待ち遠しいところだ。



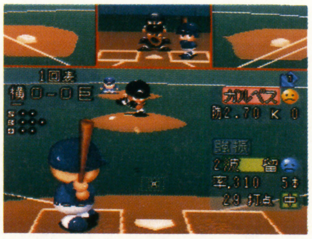
▲最新のデータに変更した96開幕版。巨人には救世主マリオが加わっている。



▲独自の選手を育成するモード。徹底的に鍛えて君のチームに送り込もう。



▲リーグ戦を行うのが野球ゲームの醍醐味。ひいきのチームで優勝を目指せ。



▲コミカルなキャラクターは前作までとほぼ同じ。Windows95版はどんなシステムになるのだろうか。

セリーグ選手一覧（★は新登録、移籍。●は改名）

	ヤクルト	広島	巨人	横浜	中日	阪神
先発投手	石井 山部 ブロス 吉井 ★田畑 ★伊藤	大野 チェコ 山内 近藤 紀藤 ★加藤	斎藤雅 ★ガルベス 槙原 河原 宮本 川口	野村 斎藤隆 バークベック 盛田 有働 三浦	今中 ★遠藤 山本昌 村田 落合 ★日笠	湯舟 藪 山崎 ★舩木 郭李 竹内
中継抑え	高津 山田 伊東 宮本賢	佐々岡 井上祐 ★玉木重 ★前間	西山 石毛 木田 ★マリオ	佐々木 田辺 島田 五十嵐	★宣 中山 鹿島 ★北野	古溝 川尻 ★林 ★中ノ瀬
野手	飯田 稲葉 土橋 オマリー 古田 秦 池山 ミューレン 金森 ★辻 城 ★佐藤 ★幸田 山口 大野 宮本慎	野村 正田 ★ペレス 江藤 金本 緒方 ★高 西山 前田 浅井 小早川 御船 ★ロペス 瀬戸 町田 仁平	マック 川相 松井 落合 広沢 元木 岡崎 村田真 吉岡 ★仁志 ★出口 杉山 ★長嶋 高村 吉村 ★岸川	波留 石井 鈴木 ブラッグス ローズ 駒田 進藤 秋元 佐伯 畠山 高橋 ★川端 谷繁 宮里 万永 永池	立浪 山崎 大豊 パウエル ★音 中村 ★種田 神山 川又 ★コールズ 彦野 ★小森 矢野 鳥越 ★金村 ★愛甲	和田 関川 クールボー グレン 石嶺 桧山 木戸 久慈 ★平塚 鮎川 星野 ★高波 新庄 ★清水 ★広沢 ●誠（萩原）

パリーグ選手一覧（★は新登録、移籍。●は改名）

	オリックス	ロッテ	西武	日本ハム	ダイエー	近鉄
先発投手	佐藤 野田 長谷川 星野 小林 高橋功	小宮山 伊良部 ヒルマン 園川 黒木 ★榎	渡辺久 ★西口 郭 横田 石井丈 新谷	西崎 ★下柳 岩本 グロス ★黒木 今関	工藤 ★ホセ 若田部 ★武田 内山 ●ヒデカズ（渡辺）	山崎 ★アキーノ ★品田 高村 ★背尾 酒井
中継抑え	平井 野村 鈴木 清原	★吉田 成本 河本 ★東瀬	鹿取 潮崎 竹下 橋本	金石 ★芝草 長富 島崎	藤井 木村 吉武 ★佐久本	赤堀 池上 清川 佐野
野手	イチロー 田口 D・J ニール 小川 中嶋 高橋智 本西 ★大島 藤井 ★四條 福良 ★嘉勢 ★斉藤 三輪 馬場	諸積 仁村 堀 スパイク 初芝 平井 南渕 林 定詰 五十嵐 平野 ジャック 山中 大村 ★田村 ★早川	佐々木 ★高木浩 鈴木健 清原 ジャクソン 田辺 伊東 松井 奈良原 ★クーパー 高木大 ★清水 垣内 ★河田 ★桜井 森	デューシー 広瀬 片岡 田中 ブリトー 渡辺 井出 ★安田 上田 田口 藤島 五十嵐 山下 ★金子誠 小川 川名	松永 村松 秋山 小久保 藤本 吉永 ★ライディ 川越 浜名 石毛 山口 湯上谷 坊西 ★城島 本間 岩井	大村 内匠 ★中島 ★ローズ 鈴木 ★山本 中村紀 小久保 大石 中根 石井 光山 村上 吉田剛 水口 ★C.D

GAME TITLE

BIG HURT ベースボール



HARD				
	SFC	PS	64	95
	SS	FX	WIN	Mac

DATA	
メーカー	アクレイムジャパン
価格／発売日	5800円／発売中
ジャンル	野球
メディア	セガサターンCD－ROM

メジャーリーグのダイナミックさを再現

モーションキャプチャーでリアルな描写を心掛け

野茂投手の渡米以来、日本でも何かと脚光を浴びるようになったメジャーリーグ。これを忠実に再現したソフトがアクレイムジャパンからセガサターン用として発売された。

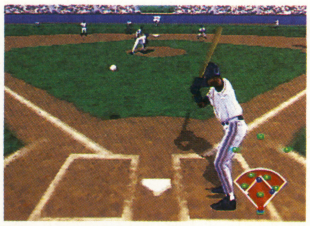
メジャーリーグといえばダイナミックなプレイが売り物だが、このソフトはその辺りを考慮したらしく、モーションキャプチャーを駆使し、リアルな描写を心掛けている。従来の野球ゲームに多く見られるアニメパターンとは全く違う雰囲気を醸し出している。

選手は全部で700人プレイモードは 4 通り

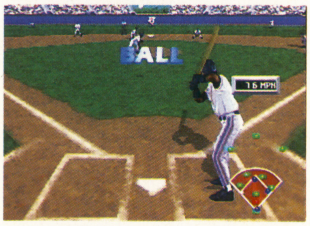
かっこ良さは見かけだけではない。基本機能もばっちりと搭載されている。プレイモードは次の4通り。エキシビジョン、シーズン、プレイオフ、オールスター。いずれもメジャーリーグのシステムに沿って行える。そのほかホームランダービー、練習モード、選手のデータベースもある。メジャーリーグは全部で28球団。チームごとに投手11人、野手14人が登録されているのだから、全部で700人ものデータが詰まっている。もちろん球場も実名で、こちらも実物を忠実に再現してある。



▲エキシビジョンやオールスターゲームでは球場が自由に選べる。14の球場が再現されている。



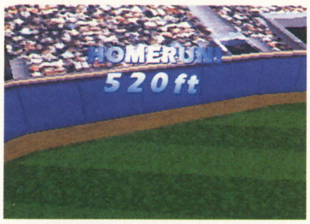
▲試合中の画面。バッターやボールの影に注目。リアルさが魅力のゲームだ。



▲投球を見送ったり、空振りした場合はスピードが右中央に表示される。



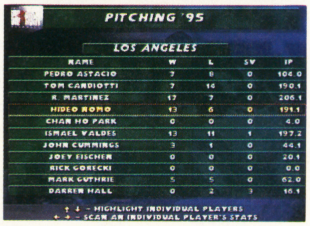
▲メニュー画面。試合モードも4通り設定されている。



▲ホームラン競争の画面。アメリカの球場は大きいからホームランを打つにはタイミングとパワーが要求される。



▲球団は全部で28。ちなみに野茂で投げたい人はナショナルリーグ西地区のロサンゼルス・ドジャースを選ぶこと。



▲選手のデータベースには95年度の成績と生涯成績がびっしりと収められている。野茂もご覧の通りだ。



▲選手のラインナップを決める。画面からゲームでの成績と現実の成績が分かる。ピッチャーは球種ごとのスピードやスタミナを見ることが出来る。

監修は現役大リーガー

「BIG HURTベースボール」は現役大リーガーのフランク・トーマスが監修を行っている。トーマスはシカゴ・ホワイトソックスの1塁手で93、94年のMVP。「THE BIG HURT（壊し屋）」の異名を取る大打者で、野茂が大リーグ入りしたとき、勝負したいバッターとして名前を挙げている。トーマスの勇姿はオープニングデモで見ることが出来る。



▲ホワイトソックスの主砲、フランク・トーマスが登場するオープニングデモ。バットをかついで歩いてくるさまが絵になっている。



▲ロード中の画面にもトーマスが顔を出す。

メジャーリーグ28球団一覧

○数字は95年度地区順位

リーグ	球団	特徴
アメリカン　東③	ボルティモア・オリオールズ	監督は元巨人軍のジョンソン。リプケンは連続試合出場記録保持者。
アメリカン　東①	ボストン・レッドソックス	95年は地区優勝。ヴォーン、カンセコの強打が売り物。
アメリカン　東④	デトロイト・タイガース	元阪神のフィルダーは広い球場をものともせずに本塁打を量産。
アメリカン　東⑤	トロント・ブルージェイズ	92、93年のワールドチャンピオンだが、95年は最下位に低迷。
アメリカン　東②	ニューヨーク・ヤンキース	Wチャンピオン22回の名門。麻薬中毒から復活したグッデンに注目。
アメリカン　中③	シカゴ・ホワイトソックス	このソフトの監修者、トーマスが４番を務める打線のチーム。
アメリカン　中①	クリーブランド・インディアンズ	95年は100勝44敗の好成績で41年ぶりにア・リーグの覇者に。
アメリカン　中②	カンザスシティ・ロイヤルズ	若手中心のチーム。エイピア、グピッツアの先発陣は強力。
アメリカン　中④	ミルウォーキー・ブリュワーズ	年俸の総額の低さでは１、２を争う。上位進出は難しい。
アメリカン　中⑤	ミネソタ・ツインズ	ここ10年間で２度Wチャンピオンになっているが、昨年は最下位。
アメリカン　西④	オークランド・アスレチックス	選手の世代交代のはざまに当たり、投打ともに勢いに欠ける。
アメリカン　西①	シアトル・マリナーズ	95年は地区優勝。打のグリフィー、投のジョンソンが主力。
アメリカン　西③	テキサス・レンジャーズ	地区優勝さえ経験のないチーム。ゴンザレスの長打力は魅力。
アメリカン　西②	カリフォルニア・エンゼルス	隻腕投手アボットが有名。サーモン、エドモンズの外野は強力。
ナショナル　東①	アトランタ・ブレーブス	95年のWチャンピオン。マダックスを中心にした投手力が売り物。
ナショナル　東⑤	モントリオール・エクスポズ	カナダに本拠地を置く。年俸の低い若手が主体のチーム。
ナショナル　東④	フロリダ・マーリンズ	93年創立の新しい球団。１年目は元西武のデストラーデが４番。
ナショナル　東②	ニューヨーク・メッツ	Wチャンピオン２回。若手中心のチーム。
ナショナル　東②	フィラデルフィア・フィリーズ	球団創立は1876年。初のWチャンピオンは98年目のこと。
ナショナル　中③	シカゴ・カブス	伝統あるチーム。４番のソーサは30本塁打、30盗塁の偉業を２度達成。
ナショナル　中①	シンシナティ・レッズ	1876年創立の名門チーム。打力と走力が売り物で95年は地区優勝。
ナショナル　中⑤	ピッツバーグ・パイレーツ	90年から３年連続して地区優勝も主力選手の放出で戦力低下。
ナショナル　中②	ヒューストン・アストロズ	本拠地は初のドーム球場、アストロドーム。投手力が弱い。
ナショナル　中④	セントルイス・カーディナルス	Wチャンピオン９回と抜群の実績を誇るチームだが、95年は大不振。
ナショナル　西③	サンディエゴ・パドレス	打の要はトニー・グウィン、首位打者６回の実績を誇る。
ナショナル　西④	サンフランシスコ・ジャイアンツ	主砲はボンズ、打、走、守の３拍子そろった名選手だ。
ナショナル　西①	ロスアンゼルス・ドジャース	95年の野茂まで４年連続新人王を輩出。国際色豊かなチーム。
ナショナル　西②	コロラド・ロッキーズ	93年誕生の新しいチーム。30本塁打以上が４人いる打線が魅力。

２−０から始まるクイックプレイ

試合モードのほか、ホームラン競争と打撃練習のモードがある。これらがうまく出来ないようだと試合でもＣＯＭを破るのは難しい。ホームラン競争は選手、球場、球数を選び、できるだけ数多く、しかも大きなホームランを競うモードだ。アメリカの球場は広いので完璧に芯で捕らえないとスタンドには入らない。

打撃練習は選手と球場、さらに球種を選択することが出来る。このゲームは速球や変化球の破壊力がすさまじい。縦横の変化だけでなく、速球とチェンジアップによる速度の変化がポイント。バットを出すタイミングが難しいのだ。しっかりと練習を積むことにしよう。

もう一つこのゲームの特色とされるのがクイックプレイのモード。こちらは２−０からカウントが始まるモード。ワンストライクでアウトになるので進行が早い。またイニング数も１から９を自由に選べる。早く試合をこなしたい人は１イニング性のクイックプレイを選択するのがいいだろう。



▲打撃練習は相手投手の球種を指定することが可能。球種は上の８種類がある。まずは１種類ずつマスターしよう。



▲打撃練習中の画面。バットを振り始めるタイミングが難しい。じっくり練習しよう。

ライターのコメント

野球ゲームを買うとき、それも初めて登場するタイトルに関してはゲームバランスや操作性が気になるものだが、このソフトに関しては心配がいらない。アメリカで販売されているソフトをほとんど完全に移植したものだからだ。

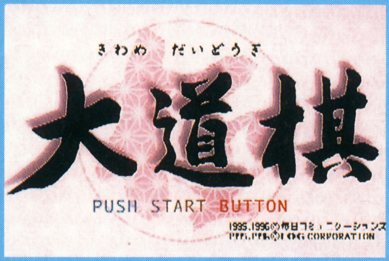
メジャーリーグのプレイのすごさはほとんどテレビでしか見れない。しかし、このゲームをプレイするとそれを肌で感じることが出来る。とにかく速球、変化球のすごさが半端ではない。プレイするうちに実際にバッターボックスに立っている気分になってくるのだが、内角を攻められたときなど恐怖と戦慄を覚えるほどだ。逆に投手として対する場合は相手打者が振り回すバットが不気味でならない。とても打ち取れないような気がしてくる。またＣＯＭの投球の組み立ても戦略性があり、なかなか打ちにくいように作られている。

登場選手がすべて大リーガーなので、なじみが薄い点は否めないが、野球ゲームを楽しみたい方はお買い得の１本といえるだろう。

PRのページ

極大道棋~詰むや詰まざるや~

プレイステーション/発売中/詰将棋/5800円



史上最高峰の名作詰将棋に挑戦しよう

このソフトの特徴

5手から67手詰までの問題を収録

問題作成は国内有数の研究家・森美憲・

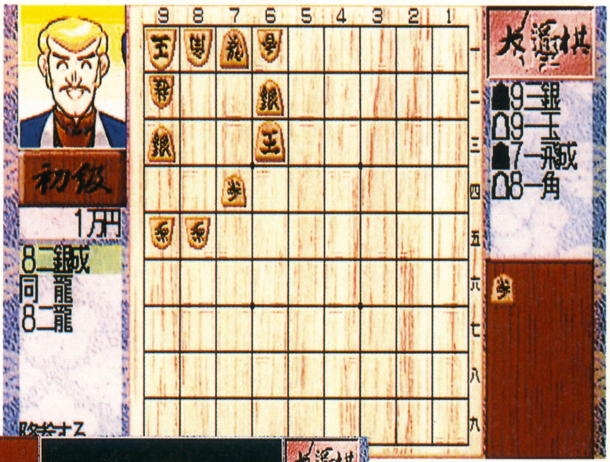
練習問題・次の一手問題も収録

「大道棋」とは、往来で客に詰将棋を出題し、正解すれば賞品を出すが、外れたら一手いくらでお金をとる商売のことで、今ではごくまれにしか見かけることはない。その大道棋をゲーム化したのがこのソフトだ。

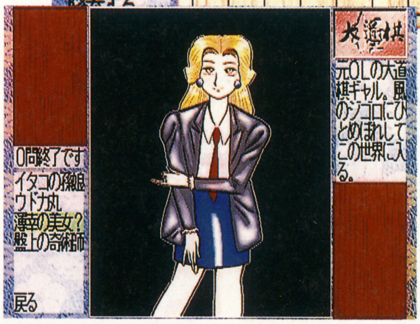
問題を出題するのは、漫画家・村祭まことが描いたひとくせもふたくせもありそうな11人。中には美人の大道棋師もいて彼女の出す問題をすべて解くとちょっぴりイイことがあるらしい。

問題はすべて一筋縄ではいかず、一見簡単そうに見えても何か落とし穴があるものばかり。初心者のためには3手・5手の短い詰将棋が100題収録されているので、まずはそれで練習しよう。

対局将棋とはまた違った将棋の奥深さを味わうには最適のソフトといえる。



▲最初の持ち金は10,000円。なくなったら道場モードで資金を稼ぐ。

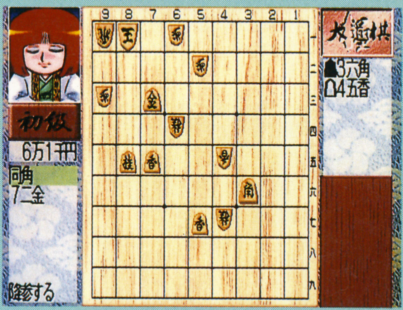


◀中にはこんな美女キャラも

大道棋に潜むワナのかずかず

金銭のかかった真剣勝負だから、大道棋の問題には多くのワナが仕掛けてある。そのうち代表的な「中合」を紹介しよう。

飛車や角、香での王手に対しては、何か駒を間に打って(合駒)王手を避けるが、このとき、一見ただで取られうるような地点に合駒を打つことを中合と呼ぶ。これによって詰みを逃れることもあるし、合駒した駒を逆用して詰ますこともある。駆け引きの妙を味わうには最高だ。いわゆる「香歩問題」がその代表例。



◆広報担当清水手下1号の独白◆

「さあ、ひとつ詰めてみて下さいなー」。一見「お客様は神様です」ふうの簡単そうな問題なのだが、これが絶対容易には詰まない。大道棋は幾多の修羅場をくぐり抜けてきた『詰将棋ラビリンス(迷宮)』なのだ。

このゲームのウリは何といってもシビアな大道棋の魅力を忠実に再現したことにある。だから対局だけのソフトに飽きた将棋ファンは是非体験していただきたい。『知的ゲーム』として親子でずっ~っと楽しめる画期的ソフトだ。

PRのページ

対局将棋　極Ⅱ

サターン／11月発売予定／将棋／6800円(予価)



コンピュータ将棋選手権３連覇の実力ソフトついに登場

▶本格的な定跡を覚えているから手強い



▼サターン版では詰将棋も追加されている。



このソフトの特徴

天才プログラマー金沢伸一郎のルーチン

最新定跡データ搭載

詰将棋も楽しめる

「極Ⅱ」は、毎年行われている、コンピュータ将棋選手権で３連覇という前人未踏の記録をうちたてた強豪ソフトだ。プログラムは天才・「コンピュータ将棋界の羽生」こと金沢伸一郎。パソコンソフトとしては異例のベスト＆ロングセラーを記録している。発売元の弊社には「極Ⅱをやりたいのだが、どのパソコンを買えばよいか」という問い合わせさえ何件も寄せられたほどだ。

そのソフトがついにサターンに移植される。派手さはないが、実力派好みのソフトといえるだろう。

進歩が著しい定跡を最新のものにしているので、研究熱心な人には頼もしいトレーナーとなってくれることだろう。また新たにパソコン版ではなかった詰将棋問題も収録していたれりつくせりの内容となっている。

◆広報担当清水手下１号の独白◆

意外に知られていないのが「プロ棋士の妻は美人が多い」こと。谷川九段しかり、羽生名人しかり、将棋が強いと美人にモテるのだ。バブルが崩壊しても女性の価値観は揺るがない。だったらこの際『極II』で新しい突破口を開こう。実力に応じた強さが設定できる上、時間制モードも搭載で忙しい方も安心。棋譜読み上げ機能・秒読み機能でプロ棋士気分が味わえ、対戦詰将棋で実力養成もできる。新しいお見合いアイテムはこれだ！

将棋ソフトの実力は

「極Ⅱ」は少なくともアマチュア初段の実力はある。しかし、人間とコンピュータの強さはちょっと質が異なっている。強豪コンピュータは終盤で詰みを見つけるのを得意としている。定跡を覚える能力も人間よりはるかにすぐれているので、序盤もかなり強く感じる。

弱いのは中盤から終盤の入り口にかけてで、ちょっと不利になると、無意味に歩を打って成り捨てるとか、飛車先に歩を打つといった手を繰り返してくる。その辺をうまく改善できればさらにコンピュータも強くなるだろう。



画面は開発中のものです。

PRのページ

GO II PROFESSIONAL

プレイステーション／10月発売予定／囲碁／予価6800円



イギリス生まれの新感覚囲碁ソフト

このソフトの特徴

英ＯＸＦＯＲＤ社製の囲碁ソフト

グラフィック、ＢＧＭが充実

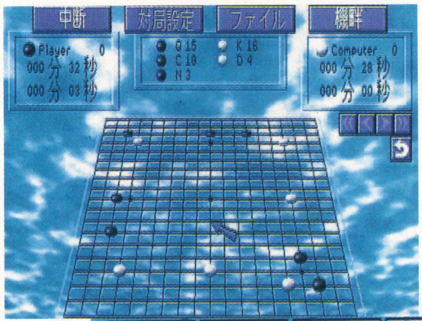
ＣＰＵの強さは12段階

囲碁というと、難しい、とか年寄りくさい、なんていう印象を持つ読者が多いと思う。しかし実のところ囲碁はアジアだけでなくヨーロッパやアメリカでも年々人気が高まっている国際的なゲームなのだ。ソフトの開発も海外でかなり盛んで、このソフトも生まれはイギリス。

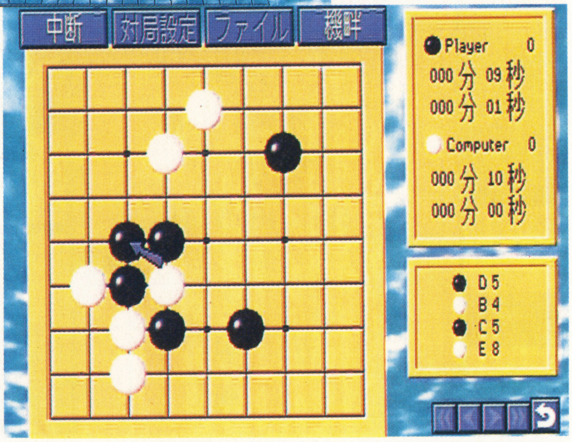
強さは12段階に設定できるので初心者から上級者まで楽しめる。

もちろん棋譜（対局の記録）の保存や、自由な局面設定が可能なので、すでにかなりの実力を身に付けたひとが研究用として使用するのにも適している。

グラフィックも充実していて宝石のような石や大理石のような盤でちょっとリッチな感覚で対局を楽しむことができる。またＢＧＭはクラシックの名曲なのでさらに高尚な気分に浸って息長く遊べる。



◀まるで空中で対局しているようだ。



▶まずは9路盤で基礎を身につけよう。

上達するには

将棋は羽生名人の活躍でちょっとしたブームだが、囲碁もいずれ大流行するかもしれない。一度覚えたら一生楽しめるゲームなので、プレイステーションユーザーはこのソフトの発売を機会にチャレンジしてみてはどうだろうか。

初心者は本式の19路盤（19×19）でなく９路盤（９×９）で始めるのがよい。それでも勝てなければ「置き碁」というハンデキャップの設定をすれば良い。とにかく実際に対局を重ねるのが上達への近道だ。



◆広報担当清水手下１号の独白◆

開発元の担当者さん「クリスとアンドリューがですねぇ…いや私も先週向こうに飛びまして…」。なんてインターナショナルな会話。囲碁ソフトの世界もワールドワイドになったものだと実感いたしました。

さて、そんな英国の香り高きソフトですから内容も優雅。クラシックの名曲を聴きながらのサイバースペース囲碁。モノトーンと静寂が醸し出す陰影の世界とは違った趣で楽しんでいただけると思います。紳士のための真摯なソフトデス。

PRのページ

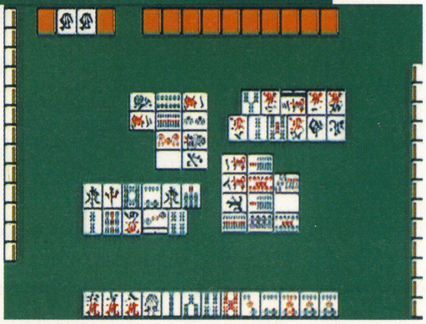
麻雀青天井

サターン／97年１月発売予定／麻雀／予価5800円



業界初・青天井ルール採用の本格麻雀





このソフトの特徴

スリリングな青天井モードをはじめとして５つのルールで「青天井カップ」を争う。

次の一手や点数計算の問題を搭載

「青天井ルール」といっても一般には馴染みが薄いかも知れない。通常のルールでは６翻で満貫（子で8000点、８翻でハネマン（子で12000点）……というように点数の上限があるが、この青天井ルールではその制約がない。例えば40符で８翻なら163900点（子）というような信じられない高い点数が可能になる。まるで「麻雀放浪記」の世界を地でいくような、他にはないスリルが味わえるのだ。

プレイヤーはこの青天井ルールのほか、通常ルール、東風戦、競技ルール、インフレルールの５つのルールの競技大会すべてに優勝して初めてエンディングを迎えることができる。すべてのモードをクリアできるようになったらあなたはかなりの勝負師になったといえるだろう。真剣に麻雀に取り組みたいひとのための一本。

◆社員番号イースーチーの独白◆

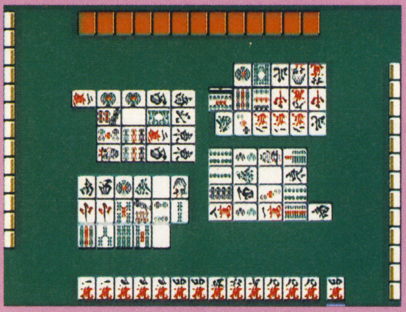
麻雀にハマりまくったあげく留年や失恋がツモった過去が今だに疼くアナタ。そんな心の傷を一気に癒してくれる極楽モードが『青天井』です。「脱がないぢゃないか！」などと言っている間はまだまだ甘い。麻雀の本当の恐ろしさは、「失ったものを数えられなくなる」中毒性にあります。まさに中国四千年の最終兵器！それがなんと５つものモードで楽しめる!!このゲームを遊び尽くしたキミは何を失っているか。僕が失ったのは日本語でした。

ルールを理解して打とう

このゲームでエンディングを迎えるためには、それぞれのルールをよく理解して、それに応じた打ち方をする必要がある。

たとえば青天井ルールなら役満を狙うより、倍満クラスの手を作った方がよい。役満は10万点（子の場合）と決められているからだ。また、カンができるときはできるだけして符を増やすようにする。

右の写真の手などは途方もなく高い点数になることを確かめてほしい。



※写真はｗｉｎｄｏｗｓ版のものです。

気になるソフト大注目！

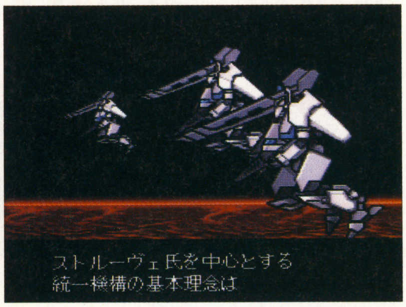
——コイツはちょっと見逃せない！——

戦略性の高いシミュレーションゲーム

アースライト ルナ・ストライク

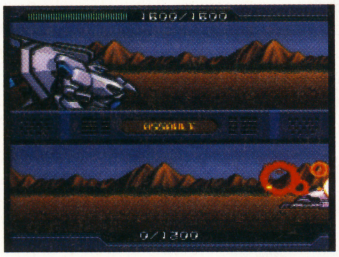
ハドソン／7980円／ＳＬＧ／バックアップカートリッジ

SFC PS 64 95 SS FX WIN Mac

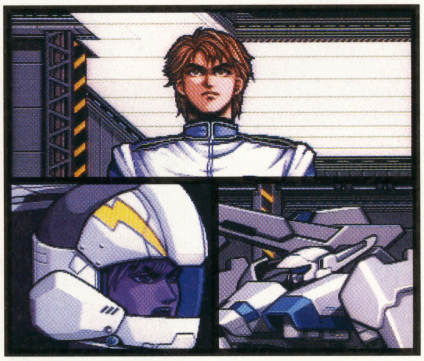


ＳＬＧ初の「司令官システム」を導入!!

この手のＳＬＧといえば、ユニットがいて、それを移動させて敵軍を全滅させるって感じだよね。だけど『アースライト　ルナ・ストライク』は、ただユニットを使っているだけでは敵軍を全滅させることはできない。『ルナ・ストライク』のユニットはそれぞれ部隊で区分けされている。そして、その部隊の隊長が「司令官」なのだ。同じユニットでも、司令官が搭乗していると強さがケタ違い。さらに、司令官の強さが配下のユニットに反映されるぞ。例えば、配下のユニットが単独で敵陣で戦ってもあまり被害を与えることはできないが、近くに司令官がいると思わぬ力を発揮してくれる。この効果は「司令官効果」と呼ばれていて、司令官が強ければ強いほどその効果が大きくなるのだ。



◀司令官効果を使えば、圧倒的な強さで敵ユニットを倒せるぞ。フルに活用したい効果だ。





▶これは司令官効果を受けていない状態の攻撃力と防御力。高くもなく低くもないといったところか……。



◀同じユニットが司令官効果を受けた状態。攻撃力と防御力が大幅にアップしている。圧倒的な強さを誇るぞ。

◆実戦を学べる「演習面」

『ルナ・ストライク』には、本編の実戦面のほかに「演習面」と呼ばれる練習用マップが存在する。演習面はマップをクリアしたときに、生き残っていた司令官全員にボーナス経験値が入るので、基本戦術を学びながら司令官のレベルを上げることができる。本編がなかなかクリアできないＳＬＧの初心者は、ここでレベルアップしておくことをすすめる。なお、演習面は何度もプレイすることができるので、司令官のレベルをいくらでも上げることができるぞ！



▲基本的に演習面は簡単なマップが多いのだが、なかには難易度の高いマップもある。最初は１つのマップしか選べないが、ストーリーが進むと選べるマップが最高５つまで増える。

部隊を統率する優秀な司令官たち

司令官は始めは３人だけだが、ストーリーが進めば新しい司令官が配属されていく。始めからいる３人は確かな腕の持ち主で、当然ながら、戦場ではほかに類を見ないほどの活躍を見せてくれる。しかし、いくら司令官が強いといっても、単独で敵陣に切り込んでいくとさすがに返り討ちにあう。よって、基本的には戦略を練って、部隊を引き連れて行動することになるのだ。あとから配属される司令官も、３人とは違った強さをもっている。いずれも個性豊かなキャラクターたちで、どうしてもストーリーの盛り上がりに欠けるＳＬＧでも、この「ルナ・ストライク」ではしっかりとストーリーを盛り上げてくれるぞ。

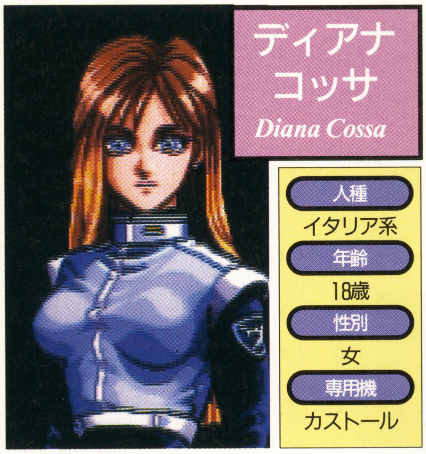
なお、司令官にはレベルと階級が設定されていて、戦闘をこなしていけばレベルがあがり、昇進して階級もあがる。階級は司令官の強さに直接は影響しないが、配下が司令官の近くにいたときにうける司令官効果の範囲に影響するのだ。



◀ストーリーが進めば新しい司令官が配属されていくぞ！



最初から登場している司令官の１人。気が強く負けず嫌いで、自分の正しいと思ったことはよほどのことがない限り引かない頑固な面もある。



最初から登場している司令官。明るく行動的な女性。人懐っこく誰からも好かれるが、あけすけな物言いをするためけっこうきつく見られる。



最初から登場している司令官。割りと自信家。気取り屋でけっこう軽薄なところがあるのだが、本人はクールでニヒルだと思っている。

ズバ抜けた強さをもつ、司令官専用機!!

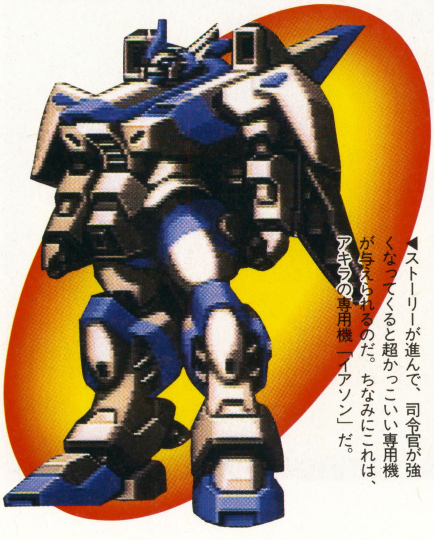
ストーリーが進むとそれぞれの司令官に専用機が与えられる。専用機は司令官ごとに性能はことなるが、特有の特技が使える。特技は複数を攻撃するものや、攻撃補助など、専用機によって使える技がちがうのだ。それぞれの強力な特技は使用回数に制限があるものの、その使い勝手のよさには目を張るものがある。特技を有効に使えば勝利はほぼ確実なものになるのだが、残念なことに特技で敵ユニットを倒しても経験値が入らない。多用すると司令官が育たないので、司令官を育てるためにも、ここぞというときに使うようにしたい。



▲特技を使うとかっこいいグラフィックが見られる。いかにも強力って感じがするグラフィックだね。



◀専用機を得た司令官は水を得た魚のように、戦場で大活躍してくれるぞ。敵陣に切り込んでいくこともできるのだ。なお、専用機は司令官のレベルが上がるとバージョンアップするぞ。



◀ストーリーが進んで、司令官が強くなってくると超かっこいい専用機が与えられるのだ。ちなみにこれは、アキラの専用機「イアソン」だ。

活躍している司令官には通り名がつく

司令官専用機がズバ抜けて強いのは理解してもらえたかな？　専用機を得た司令官は当然ながら敵陣で大活躍する。そして、司令官自らが敵を倒し続けると、“タックネーム”と呼ばれる通り名がつくぞ。活躍していればかっこいいタックネームがつくのだが、全然活躍できないヘボ司令官にはへなちょこなタックネームがついてしまうのだ。



◀タックネームがついていないときは統一機構軍となっているが、司令官自らが敵ユニットを倒して大活躍していると……。



◀タックネームにかわる。さらに活躍すればタックネームはパワーアップするのだ。キミはどこまでパワーアップできる？

話題の熱帯魚育成シミュレーションがサターンに登場！

AQUAZONE
DESKTOP LIFE

●シミュレーション●9003 inc.●発売中●5800円

SFC PS 64 95 **SS** FX **WIN** **Mac**



デジタルな生命をモニターの中で育ててみよう！

パソコンでは各機種で発売されてマニアだけでなく、ロングヒットを続けている熱帯魚飼育シミュレーションソフト「アクアゾーン」が、初めて家庭用ゲーム機サターンに移植された。

すでに熱帯魚を飼っている人にとっても、また熱帯魚を飼ってみたくても飼えない状況にある人にも満足できるのが、この「アクアゾーン　デスクトップ・ライフ」だ。

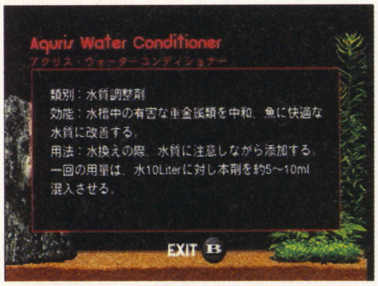
実際の水槽に形が似ているモニターの中で魚を育てていると、実際に生きた魚を育てている錯覚におちいってくる。この「アクアゾーン」は、ゲームソフトだからといって、ただ魚を入れて鑑賞していればいいというわけじゃないんだ。単なる環境ソフトじゃないところがこのソフト最大の魅力もしれない。

魚たちは餌をあげなければお腹をすかすし、水質などをちゃんと管理していなければ病気にかかって死んでしまうこともある。魚たちは日毎に育って、大きくなっていく。デジタルな魚であってもモニターの中でしっかり生きているんだ。

中には卵をかえして子供を産む魚もいる。新しい生命を作りあげるのも、プレイヤーであるキミの手にかかっているわけだ。それぞれの魚に好きな名前をつけ、デスクトップ上で自分なりのアクアライフを楽しんでみよう。



◀魚、水草などのグラフィックも本物と見間違うほど。必要なとき以外は画面上に文字やアイコンが表示されない。



◀魚や水質など、飼育に関する知りたい情報はいつでも画面上で確認できる。



▲決められたものだけでなく、水槽内のレイアウトなどは自分でいろいろアレンジを加えることができる

人気の魚3種類が用意されている!

このサターン版「アクアゾーン　デスクトップ・ライフ」にあらかじめ用意されている熱帯魚は、下のネオンテトラ、コリドラス・ジュリー、レッドファントムテトラの3種類。魚たちはいずれも分布地域はアマゾン川。どれも人気のある熱帯魚たちだ。

適正温度や飼育方法も比較的似ていて、初心者でも育てやすい。餌は人工飼料でもＯＫだ。この魚たちは、あとで紹介するソフトに収録の「ＳＨＯＰ」で飼うことができる。しかし、ひとつの水槽にあまりたくさんの魚を入れすぎないように注意しよう。

パソコン版で次々とオプションが発売されているように、サターン版でもこの3種類の魚のほかに、オプションとしてデータディスク（予価2000円）が発売される予定なので、楽しみにしていよう。魚のほかに水草やアクセサリーなどのデータディスクの発売が予定されている。

ネオンテトラ



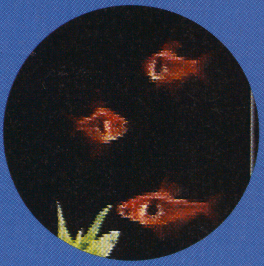
▲カラシン科。水温・水質は22〜27゜、弱酸性。繁殖はやや難しい。

コリドラス・ジュリー



▲カリクティス科。水温・水質は20〜26゜、中性。繁殖は普通。

レッドファントムテトラ



▲カラシン科。水温・水質は24〜26゜、弱酸性。繁殖はやや難しい。



▲それぞれ飼育方法や性質が違うものの、水質などを調節してあげれば同じ水槽内で飼うことも可能だ。

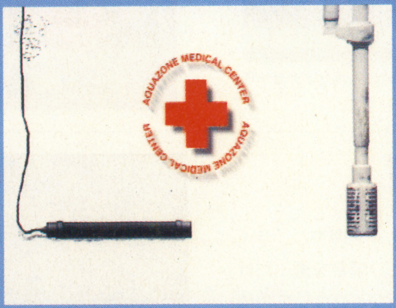
魚の世話をするまでの手順をチェック！

このソフトには、あらかじめRED、BLUE、GREENの3種類の水槽が用意されている。初めから魚、水草、アクセサリーなどが水槽に入った形でスタートできる。それぞれの色を基調にした背景で構成されている。

EMPTYは、まったく何もない状態から魚の世話をしていくもの。ここでは、そのまったく何もない状態から水槽をセッティングし、魚の世話を始めるまでの手順を簡単に紹介しておこう。

1 水槽を用意しよう！

まずはＥＭＰＴＹを選んで水槽を準備。初めは画面が真っ暗なままなので、とりあえず「ＳＨＯＰ」で好きな背景画を選んでみよう。この時点で水槽内にあるのは、水温を調節するヒーターと、水の汚れなどを取るフィルターだけ。



▲実際に熱帯魚を飼うときも、まず水槽を買ってヒーターやフィルターをセットするよね、それと同じこと。

2 底砂、水槽を入れよう！

水槽内にアイテムを入れる準備ができたら、初めに底砂を入れよう。底砂は、水草を固定する役割のほか、水槽内を自然環境に近づける意味もある。次に水草。水草は二酸化炭素を吸って酸素を吐き出すので、魚にとって最適な環境を作るのに欠かせないもの。魚が産卵する場所にもなるんだ。





▲底砂や水草も、「ＳＨＯＰ」に売っている。水草は水槽内を美しく演出するアイテムでもある。

3 アクセサリーを入れよう！

水槽内にアクセサリーを入れると、さらに本格的になる。アクセサリーは見ためにも楽しくなるし、恥ずかしがり屋の魚たちが隠れたりするのに絶好の場所となる。このソフトに用意されているのはモアイ像、考える人、流木など。



▲アクセサリーは、水草などと同じく水槽内を美しく演出するもの。水質に影響のないものなので安心しよう。

4 水質を安定させよう！

魚たちを入れる前に、水槽内の環境を安定させておこう。数日間そのままにして水槽を落ち着かせると、有害な塩素を消すことができる。また、薬品のウォーターコンディショナーを入れればそれだけ水質が安定するのが早くもなる。

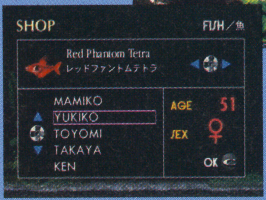


▲水質を点検して入れたい魚の環境に適しているかをチェック。水温なども十分に注意しておこう。

5 魚を入れよう！

さて、ようやく魚を入れる準備ができた。「ＳＨＯＰ」で好きな魚を選んで水槽に入れていこう。ただし、水槽の広さは限られているので、一度にたくさんの魚を飼うのは無理。ひとつの水槽に入れられるのは約10匹程度。水草なども限度を超えると「ＳＨＯＰ」から購入できなくなるので注意しよう。





▲魚はそれぞれ名前のほか、性別、生まれてからの日数などが違う。自分の好みで魚を買って入れよう。

6 いよいよ世話の開始！

これから魚の世話がスタート。定期的に餌を与えて魚を育て、水が汚れたら水換えをし、病気になったら治療をするなど、やることがたくさん。ちなみに水槽内のシミュレーション速度を、現実の時間より速く設定することもできる。

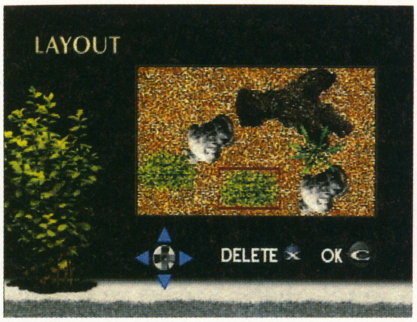


▲餌にも種類があり、魚の数によってその量も違ってくるので、状況によって餌のあげ方も慎重に行おう。

自分だけの水槽を作ってみよう！

自分だけのオリジナリティあふれる水槽が作れるのも「アクアゾーン　デスクトップ・ライフ」の楽しみのひとつ。全体的な水槽の印象を決めてしまう背景に関しては、空や宇宙をイメージした青、ビビッドな赤、草などが中心の緑を基調としたものなどなんと全部で60種類も用意されている。

また、水草やアクセサリーに関しては、自分で好きなように配置を考えてレイアウトすることもできる。底砂の色なども好みやイメージに合わせて変えてみよう。魚はあらかじめ名前がついているけど、一匹一匹の名前を変えることもできる。これで魚に対する思い入れも変わってくるはず。



▲ＬＡＹＯＵＴの項目を選ぶと、水槽内に入れたアクセサリーや水草を自由に動かすことができる。



◀シミュレーション中に魚レポートを見て「名前変更」を選ぶと、その魚の名前を変えることができる。自分の好きな名前をつけよう。


◀背景は水槽の見た目のイメージを決定する大切なもの。水草の色や形、アクセサリーとの色のバランスを考えて選ぼう。

わからないことはライブラリで確認！

今まで熱帯魚を飼ったことがないし、魚についてはもちろん、病気についてもまったく知識がないから、育てられるかどうか不安。という人でも安心。このソフトには、ちゃーんとライブラリが用意されているんだ。「アクアゾーン」の世界の魚や水草についての情報が一目でわかる。

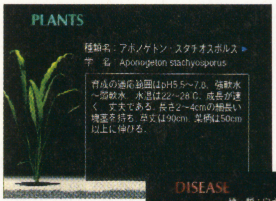
シミュレーション中にＹボタンを押すと、ライブラリが出現。そこから調べたい項目を選ぶだけ。魚、水草、アクセサリー、病気などについての情報を教えてもらえる。餌や薬についての情報は、「ＳＨＯＰ」で知ることができる。分量やあげかたについてもわかるようになっているぞ。



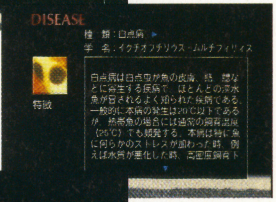
◀ライブラリでは、魚、水草、アクセサリー、病気についての4項目の情報を知ることができる。



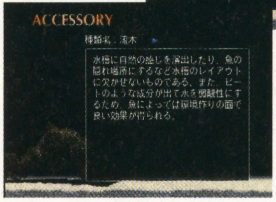
◀魚について、どんな環境が適しているのか調べておこう。性質に合わせた飼い方をしよう。



◀魚と同じように、水草も生き物。それぞれ、水質や水温についても適切なものがあることを覚えておこう。



▶病気になってからじゃなく、育てる前に病気についての知識もあらかじめたくわえておこう。



◀アクセサリーでも、流木のように水を弱酸性にするなど、魚に良い影響を与えるものがあることがわかる。

CARE

●魚の世話を始めよう！

魚の世話については、大きく分けると、定期的に餌を与えることと水質の管理をすることの2つ。最初のうちは適切な分量や時間的なものを含めて、めんどうくさく感じるかもしれない。ところが、慣れてくると世話をするのが楽しくてしかたなくなる。不思議と魚たちに愛情を感じてくるはず。


▲餌をあげると、我先にと水面へと浮かび上がってくる。ほんとに生きているみたい？

定期的に餌をあげよう

本物の魚たちと同じように、このデジタルな魚たちもお腹をすかして餌を待っている。餌の種類は2種類ある。スタンダードフレークフードは高タンパクで、与えすぎると魚が肥満になったり食べ残しで水質が悪化する恐れがあるので注意しよう。パウダーバランスフードは水に溶けにくく栄養価も高いけど、やはりあげすぎは禁物。５～10分くらいで食べつくす量を与えるようにしよう。



◀餌はオートフィーダーを設定して、自動的に与えることもできる。


▶必要以上に餌を与えすぎると、魚の健康状態をそこね、水質を悪化させるので、ほどほどに。

水質をチェックして水換え

魚の病気の原因ともなるのが、水質の悪化。こまめに水質をチェックして、適量の水換えを忘れずにしよう。水質を調整する薬品も用意されているので、必要に応じて薬品を使うことも必要だぞ。



◀魚に合わせて弱酸性を保ったり、酸素の量やアンモニアの濃度などを確認したりしておこう。



▶適量の水換えのほか、水温が適切か、フィルターが汚れていないかもチェックしてあげよう。

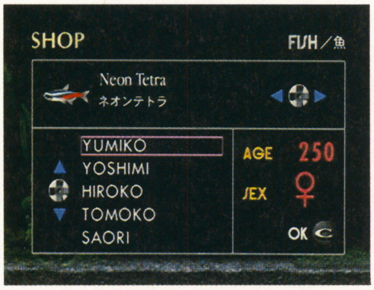
SHOP ●必要なものはSHOPで購入しよう!



魚をはじめ、水草、底砂、アクセサリー、背景、薬品など、水槽に入れるアイテムを売っているのが「SHOP」だ。いずれも自分の好きなものを購入することができるけど、水槽内に入れられる量は決まっているので、バランスを考えて購入しよう。また、先にも書いたように、オプションとしてこのソフトにあるものとは別の魚などのデータディスクが発売される予定なので、これからますます「アクアゾーン」の楽しみ方は広がっていきそう。まずはこのソフトのアイテムで楽しんでおこう。

魚

ネオンテトラ、コリドラス・ジュリー、レッドファントムテトラの3種類を購入できる。3種類とも相性のいい魚なので、同じ水槽の中に入れても大丈夫。パワーメモリーを使えば、たくさんの水槽を作ってセーブしておけるので、水槽ごとに魚の種類を変えてもいいね。



◀魚の年齢もわかるので、稚魚から育てるのも、成魚から育てるのも自由。

水草と底砂

水草もただの飾りではなく生き物なので、魚たちに合わせて選ぶことも必要。その水草に合わせて、底砂を選ぼう。それぞれ色も違うので見た目も違ってくるぞ。



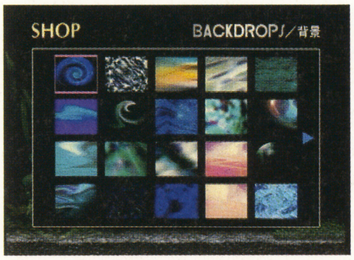




◀これはレギュラーの底砂。水草や背景のカラーバランスで選んでみるのも手。

アクセサリーと背景

水槽を彩るのがアクセサリーと背景。ただしアクセサリーは同じものを同じ水槽に2つ入れることはできない。背景は、奥行感のあるもの、より自然を感じさせるものなどさまざま。



◀背景は60種類も用意されているから、その日の気分によって変えたりすることもできる。





◀水槽のどこに配置するかで、まったく印象が変わってくる。

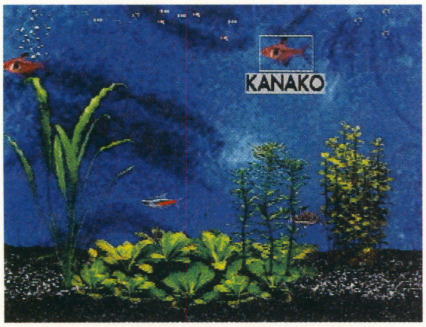
薬品

水槽内のカルシウムやマグネシウムの量を減らし、水質を安定させる薬のほか、白点病などの病気を治したりするのに必要な薬も、この「SHOP」で購入することができる。それぞれの使い方を確認して水槽に投与しよう。

魚の健康チェック!

ただ餌を与えているだけでなく、魚たちの健康状態をこまめにチェックしてあげよう。病気になっているのに気がつかず、いきなり画面上に病気になったなんてダイアログが表示されただけでもショックだよね。

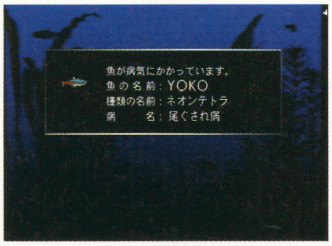
そのまま放っておけば死に至ることもあるわけだから、一匹一匹の魚を毎日気づかってあげることが必要なんだ。



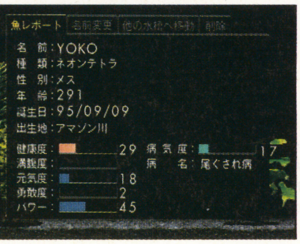
▲シミュレーション中に健康状態を見たい魚を選んで、魚レポートを見よう。健康状態はどうかな?

病気になったら治療してあげよう

運悪く、気づかないうちに魚が病気にかかってしまったら、その病気にかかった原因を突き止めて治療してあげよう。主な病気としては、魚の体に寄生虫がつく白点病や、菌によって尾が腐ってしまう尾ぐされ病などがあるんだ。



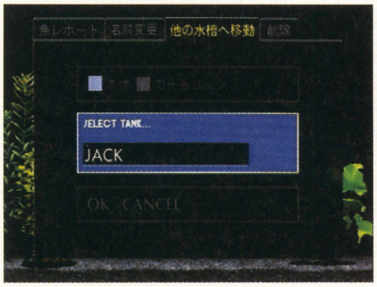
◀抵抗力がなくなっている魚は病気にもかかりやすいので注意しよう。このダイアログが表示されたら、すぐに治療開始。



▶魚レポートを見てみると、こんなに弱っている。病気が進行する前に適切な処置をしてあげないといけない。

こういった病気の原因としては、魚同士のつつき合いやストレスなどによって起こる。ストレスは、急激な水温の変化、餌の与えすぎ、酸素不足、水質の悪化、あるいは水槽内で過密に飼育するなどが要因となっている。

治療法としては、水槽の中に直接薬を投与する方法もあるけど、ほかの魚に伝染する病気もあるので、ちゃんと水質を確認したほかの水槽に薬品を投与して、隔離してあげたほうが確実。こうやって薬浴して元気になったらもとの水槽に戻してあげよう。かわいい魚たちのために、いろいろ気づかってあげないとね。



◀薬を入れたほかの水槽に移して、病気が治るまで治療してあげよう。

大運動会

SS／予価5800円／1996年11月発売予定／インクリメントP／シミュレーション／CD−ROM

未来のスポ根＋育成SLG

いったいどんな趣向の育成ＳＬＧなのだろうと興味をそそるタイトルだ。その全容があきらかになってきたので紹介しよう。

ゲームの舞台は西暦4998年の未来。プレイヤーの目的は、主人公の「神崎あかり」を、エリート少女たちを集めた「大学衛星」に入学させること。そのためには入学試験である「競技会」に優勝しなければならない。プレイヤーは与えられた半年の間に彼女の特訓メニューを組んで彼女を鍛えていくのだ。



▲はじめは簡単なプログラムからはじめて徐々に高度なトレーニングを課してゆくのだ。もちろん厳しいだけではだめだが。



母の思いを胸に

北海道出身の15歳。かつて「大学衛星」に在学していた母を病で失う。母はあかりに衛星での思い出を折りに触れ語ったが、とくに「大運動会」のことは熱をこめて語った。あかりもまた母から受け継いだ資質を認められ、大学衛星の入学試験を受ける権利を与えられる。「母の語った学校を見たい、という気持ちからあかりは受験を決意したのだった。



神崎あかりプロフィール

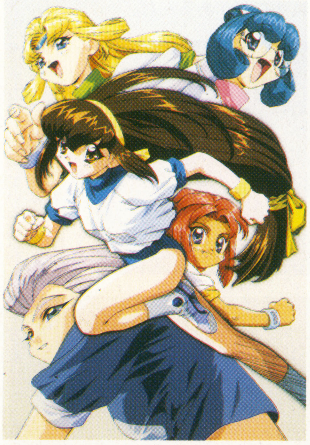
- 身長158cm
- B76　W59　H80
- 好きなもの　リボン、お風呂、昼寝、ひなたぼっこ
- 嫌いなもの　人と争うこと、うるさい場所

（声：夏樹リオ）

大運動会とは

「大学衛星」内で毎年行われる大イベント。衛星中の全校の生徒が参加する。その種目は無重力下での「100m走」、超高度からの「大落下」、「42.195キロ電流爆破地雷障害物借り物競争」など過激なものばかり。これに勝利した学校はその後１年間衛星内で権力を握ることができる。また最優秀選手は「宇宙撫子（コスモ・ビューティ）」とよばれるのだ。実はあかりの母はかつての「宇宙撫子」だった……。

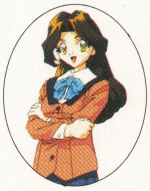
ただし、今回描かれているのは、大学衛星入学まで。その後のことは次回作で語られることになるのだろう。大河ロマンの始まりだ。



▲世界各地からのライバルたちにも打ち勝たねばならない。いかに素質のあるあかりとはいえ生半可では大学衛星に入学できないのだ。

■神崎あかりをめぐるひとびと■

■神崎　巴



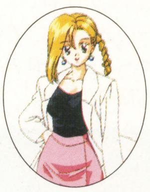
今は亡きあかりの母。かつて大学衛星での大運動会で大活躍、前人未踏の記録をうちたてた。
出身　日本（北海道）
身長　173cm
B85　W59　H88
声：高橋美紀

■柳田一乃



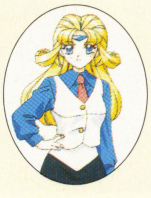
あかりの親友。「いっちゃん」と呼ばれている。弱いくせに将棋が趣味、というちょっと変わった女の子。
出身　日本（大阪）
身長　160cm
B72　W58　H80
声：久川綾

■唐島由美香



訓練校の校医で、生徒たちの健康管理、カウンセリングなどを担当する。大学衛星ＯＧ。
出身　日本（千葉）
身長　177cm
B84　W59　H86
声：折笠愛

■ジェシー・ガートランド



主人公のライバルの一人。モータースポーツをこよなく愛する少女。低血圧で朝に弱い。
出身　アメリカ
身長172cm
B87　W60　H90
声：伊藤美紀

ポテスタス

PS／6800円／発売中／ネクサスインターラクト／シミュレーション／CD-ROM

ガラムマサラ島で繰り広げられる政治劇

シミュレーション？カードゲーム？

国内の政治を切り盛りすることに主眼を置いている、一風変わった政治シミュレーションゲームが、この「ポテスタス」である。しかし、このゲームではシミュレーションと銘打ってはいるが、一般的なシミュレーションゲームでいうところの「コマンド」の類いがすべて「カード」という形になっているところが大きく違っている。そのためシミュレーションゲームという印象よりもカードゲームといった印象のほうが大きい。

プレイヤーは、架空の島の「ガラムマサラ」にある８つの政党から１つの政党を選び、そこの党首となり他のライバルとなる政党と権力争いを演じるというのが、このゲームのおおむねの内容だ。ここでプレイヤーは、自分の政党が掲げた「法案」を「議会」に提出して、５つの法案のすべてを１番最初に可決させるのだ。全部の法案を通すことと、政党の資金額、国民からの支持率の３つが１番多い政党が「勝ち」となるわけだ。

プレイヤーはゲームに勝つために、ライバルの政党や政治団体への根回しをおこなわなければならない。自分の主義主張を通すことよりも、自分の考えとは異なる法案を通して国民からの支持を取ることのほうが重要なのだ。こんなところが、現実の政治と当てはまるのかもしれない？



◀政治シミュレーションというまったく新しい分野のゲームだ。

コマンドカードについて

ゲーム中で重要な役割を果たすコマンドカード。コマンドカードは全部で６種類ある。

「交渉」は、プレイヤーの政党の法案を支持してもらう代わりに、交渉相手の政党の法案を支持するという交換条件。「サミット」は、３つしか法案の支持を取り付けられないところを無理矢理交渉できる、交渉カードの強化版。「要請」は、交渉相手の政党から資金か役職を要求する。「スキャンダル」は、交渉相手の政党に自党の法案、資金、役職を要求する。相手の政党が断ると、その政党の国民からの支持率が下がる。「工作」は、他の政党を支持している政治団体の政策方針を変えるもの。「選挙」は、議会を解散して選挙をおこなう。

党首の思惑が渦巻く争い

ここでは、ざっとゲームのプレイ方法を教えよう。まずプレイヤーには、５つの「法案カード」が配られる。このカードを使うと議会の画面になって採決が開始する。多数決により法案が通過すると、正式に憲法となり国内で実施される。しかし、ただ法案を議会に提出しただけで、法案が可決されるわけがない。そこでクローズアップされるのが、他の政党に対しての根回しである。

根回しをおこなうときに用いられるのは、プレイヤーに配られている５枚の「コマンドカード」である。このコマンドカードを巧く用いて他の政党と交渉をおこなうのだ。（コマンドカードの内容に関しては、本文を参照してもらいたい。）コマンドカードを使用しても、次のターンになればカードが２枚追加されるようになっている。プレイヤーはコマンドカードを最大５枚まで持つことができる。カードが５枚のままで次のターンを迎えると強制的に２枚カードを捨てねばならない。

法案が通ると、国民からの支持率が上がっていく。そこですかさず使いたいのが、コマンドカードの「選挙」である。選挙で１番票を集めれば、大統領になれるのだ。大統領になれば、ターンごとの収入額が１番高いので、さらにゲームの勝利へと近付くというわけだ。



▲プレイヤーは、最初に好きな政党を選ぶ。政党には、それぞれに資金額や国民支持率、党員数が設定されているが、ゲームが進んでいくうちに差が縮まっていく

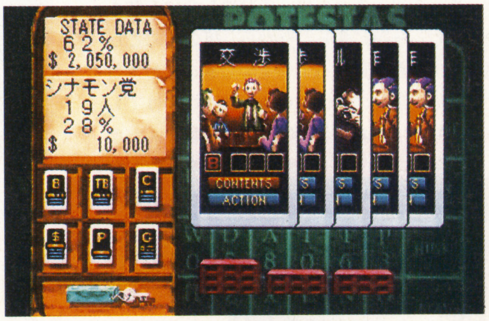
ライターのコメント

政治シミュレーションというよりもカードゲームといった趣きが強いこの作品。主義の異なるライバルの政党に、時によってはお金をちらつかせて交渉するのが、この作品の醍醐味だ。

このゲームでは、プレイの最初にゲームの難易度を３段階に設定することができるのだが、実は上級が１番簡単なのである。なんといっても、、プレイヤーが任意に法案カードを選べることが重要なのだ。また、上級になるとライバルの政党を努めるコンピュータはなかなか交渉を成立できなくなる。法案カードにある、法案に対する国民の支持率の高さが、交渉に対して有効に働いてくるからだ。



▲コマンドカードを使って、他の政党と交渉していく。交渉の時には、法案カードや資金カードをコマンドカードに付けて相手へ提示する



▲「交渉」「サミット」「スキャンダル」が主に使用するカード。国民からの支持率が１番高かったら、「選挙」カードを使用しよう

NEWSOFT CHECK

気になる新作をチェック！

にゃんとワンダフル

PS／96年8月予定／予価4800円／シミュレーション／CD−ROM

「ペットを飼いたーい！　でも飼えにゃ〜い……」と嘆いているキミに送るプレゼント！

今までペットを飼えなかった人にとっては、思いつかなかった新しいペット飼育方法かもしれない。このゲームの変わっている点は、通常ならプレイヤーの意思によって動くはずのキャラが存在しない。ペットたちは常にリアルタイムで画面上を好きに動き回り、何もしなくても成長するしね。でもそんなんじゃつまらないでしょ。せっかく飼い主になるんだから、キミがきちんとしつけてペットとのコミュニケーションをとらなくちゃ。ペットにだって「心」があるんだから……、ね！



▲誰にも迷惑かけずに可愛いペットたちを心ゆくまで育てられる。けど、小さいときばかり可愛がってあとは知らんぷり……じゃ嫌だワン。



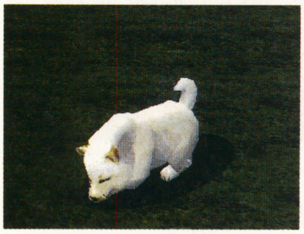
しつけは大切なポイントだ!



◀「ゲームだからいいや〜」と、手を抜くとお馬鹿なペットになってしまう。良いこと悪いことをしたとき、または遊んであげるときには声を掛けてあげよう。

デッカクなれよと、願いを込めて育てよう!!

ペットたちの性格は最初から設定されている。寝るのが好き、食べるのが好き、走り回るのが好きと、個性豊か。このゲームの醍醐味は生まれたてまっさらのペットたちに、遊びやしつけを教えていくこと。一緒に暮らしながら、ほのぼのとした気持ちで成長を見守っていく楽しさを味わえることだろう。最初の頃は幼いゆえに呼びかけても知らんぷり。でもあせりは禁物。生き物なんだから、おおらかな気持ちで愛情を込めてね。けど悪い事したときはにには怒らないと、ね！




◀エサを与えるときは基本的にシッポふりふりしながら寄ってくる。とてもラブリー♥


▶遊び方で個性が出てくる。猫だからって猫じゃらしが好きとは限らない。色々試してみよう。



卒業S（仮称）

SS／6800円(予定)／発売日未定／NECインターチャンネル／シミュレーション／CD-ROM



あの「卒業」がサターンで復活！ 5人の問題児を教育しよう！

高校3年生の5人の女子生徒の担任となって、1年間みっちり彼女たち指導してゆく育成シミュレーション『卒業』がサターンに移植されることになったぞ。女子高生はとかく問題を起こしがちなので、うまく生徒を導いてあげよう。



◀志村がタバコを吸っている現場を発見。好奇心旺盛な年ごろなので、こういうこともままある。



▶生活指導では生徒の生活にふれることができるぞ。



▶今度は高城がいけないアルバイトを。注意の仕方によって生徒の好意が変化する。



■学校行事、卒業、そして……■

テストや文化祭などさまざまな学校行事を経て、彼女たちは卒業してゆく。卒業後の進路はさまざまで、進学したりフリーターになったりときには落第なんてことも。



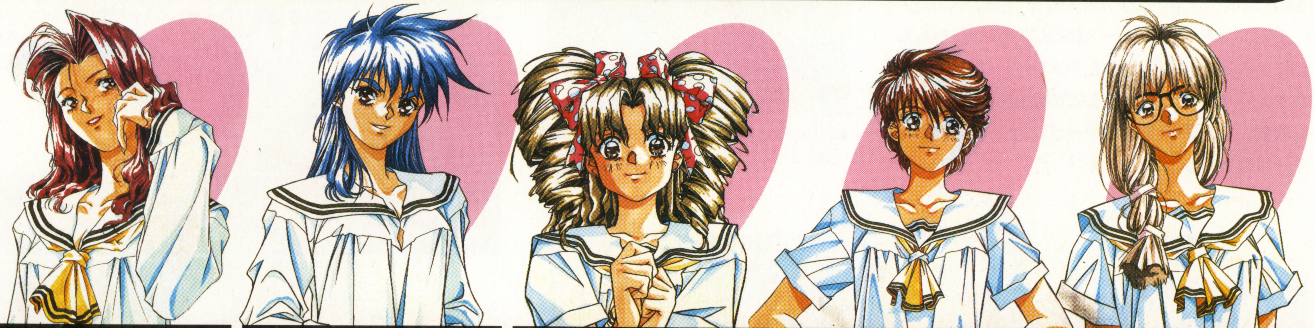
▲指導の仕方によっては、教師と生徒の一線を越えた仲になってしまうこともある。そんな生徒とは卒業後に結婚することもあるのだ。

清華祭だ



▲誰が中心になって実行するかで結果が変わってくるぞ。

個性あふれる5人の生徒、彼女たちの将来はキミの手に!



高城麗子
容姿端麗、学力優秀な優等生で財閥の一人娘。タカビーな性格だ。
(声　冬馬由美)

新井聖美
父親譲りのバイク好きで男勝りな性格。ヤンキーになりやすいぞ。
(声　鶴ひろみ)

志村まみ
明るく素直な性格で言うことをよく聞いてくれるのだが、勉強は苦手。
(声　金丸日向子)

加藤夏美
人見知りしないスポーツ万能少女。責任感も強く、クラスの委員長。
(声　嶋方淳子)

中本　静
病弱でおとなしい女の子。学力は常にトップクラス。
(声　久川綾)

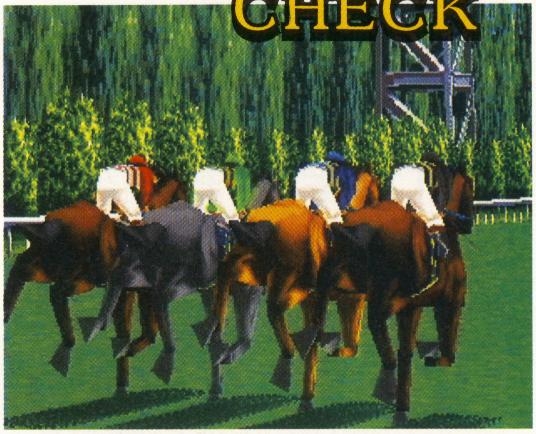
Virtual Gallop 騎手道

PS／6800円／秋発売予定／サンソフト／競馬アクション／CD−ROM

あの南井克巳ジョッキー監修！キミも日本一の騎手を目指そう！

このゲームは、自分がジョッキーになって様々なレースに騎乗する競馬アクションゲーム。しかも、監修は、あのファイター南井克巳ジョッキー。

また、競馬ブック誌の協力により、過去3年間のレースデータを収録し、データベースソフトとしても役立つようになっているほか、競馬新聞の見かたも勉強できるのだ。これから競馬を始める人にもお勧めの1本だ。





▲レースシーンは、ポリゴンで表示され迫力満点なのだ。





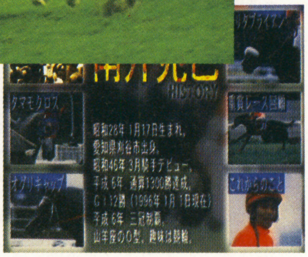
◀状況によって視点が変わるのもポリゴンならでは。



▼南井ジョッキーがかつて騎乗した名馬のデータもバッチリ収録されている。キミが好きな馬はいるかな？



◀実際のレースのムービーも収録。あの名シーンが再び見られる。



▶南井ジョッキーの過去の情報も収録してある。南井ファンも必携の1本。

サラブレッドブリーダーIII

SFC／価格未定／10月発売予定／ヘクト／シミュレーション／バックアップカートリッジ

人気のサラブリ第3弾！今度は欧米のレースもあるぞ！

人気競馬シミュレーション・サラブレッドブリーダーの新作が、いよいよ10月に登場する。今度は、国内だけではなく、欧州、北米にも馬を預けることができ、それぞれの重賞レースに出走できるのだ。

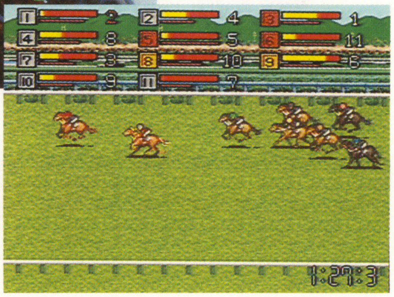
また、JRAの新レース体系に対応はもちろんのこと、日本に輸入されたティンバーカントリーやフォーティーナイナーなどの新種牡馬のデータも収録。競馬界の最新のデータに対応しているぞ。キミは世界を席巻できるか？





▲自分の手元に置いておく馬は、助手に簡単な指示を与えるだけでOK。





▼レースは最高12頭立てで行われる。レース中には、このようにそれぞれの馬のパラメータが表示されるのだ。

▲ケンタッキーダービーなど、世界の重賞レースにチャレンジ！日本競馬界の悲願、世界のGIレースを、キミの手で勝て！



◀北米や欧州にも馬を持てる。預けるだけで自動的に調教できるぞ。



◀最新の種牡馬のデータもちゃんと入っている。どんな馬を育てるかな？

Game Fan

Vol.2 永遠の美少女編

発行日1996年8月15日

■ EDITOR'S VOICE

ＮＩＮＴＥＮＤＯ64発売日に買いました。マリオをやると気持ちが悪くなる私はもっぱら羽生将棋。６枚落としての２面指しが面白く、ＣＯＭの駒を全部取ると爽快です。（本誌編集長・小川明久）

彩子と夕子のあいだで揺れ動いていた僕の心の中にポニーテールのよく似合う美雪が入り込んできた。久しぶりにさとみにも会えるし、夏の夜はときめきっぱなしなのだ。（まっち）

前号が終わって一段落するかと思ったが、そんなことは全然なく、気がつけば世間は夏（笑）。どうやら、今年もこのままのペースで突っ走りそうな気がする。なんとかして、どこかでインターバルを取りたいのだが、このままのペースじゃ無理かな？（相変わらず会社で寝る　えぐち）

発行人●佐々山泰弘
マネージャー●中川信行
編集人●柳沼正秀

編集長●小川明久
副編集長●出町浩一郎
編集●
GameFan編集部
長田拓也　原島真理
有限会社プロスペック
江口貴博
倉持征木　太刀川政男
山本千恵　秋山佐知子
猫島　礼

舘野英昭　藤田芳典
安藤航平　武者良太
佐山　操　市川和久

イラスト●
有限会社プロスペック
猫島　礼　山本千恵

デザイン●
有限会社プロスペック
江口貴博　菅原弘美
有限会社ゼラス
石村　勇　大岡喜直　相京厚史

折田　烈

株式会社インターフェイス

表紙●モデル／今村理恵
撮影／会田定広
スタイリスト／馬場喜子
(CREATE ESSE)
ヘアー&メイク／小代智美
(CREATE ESSE)
デザイン　石村　勇

写植・版下・印刷
三晃印刷株式会社

NEXT!

Game Fan vol. 3

10月末発行予定
乞うご期待！

発行所　毎日コミュニケーションズ
東京都千代田区一ツ橋１-１-１　パレスサイドビル
ＴＥＬ
03-3211-2564（編集）
03-3211-2568（販売業務）
03-3211-2579（広告）

ISBN 4-89563-911-8
C9476
雑誌68391-20
定価680円（本体660円）

ゲーム関係の ライター、デザイナー、編集者 募集

このたび㈱毎日コミュニケーションズ書籍編集二課では、ゲーム関係のライター、デザイナー、編集者およびゲームソフトの制作会社を募集します。編集内容は「Game Fan」、「Game Fan Books」、「パソコンソフト付き書籍」など。我こそはとお思いの方は、電話連絡の後、履歴書を持参の上ご来社下さい。
＊今回募集するライターにつきましては、正社員の募集ではありません。
TEL　03・3211・2564（担当：野村、出町）

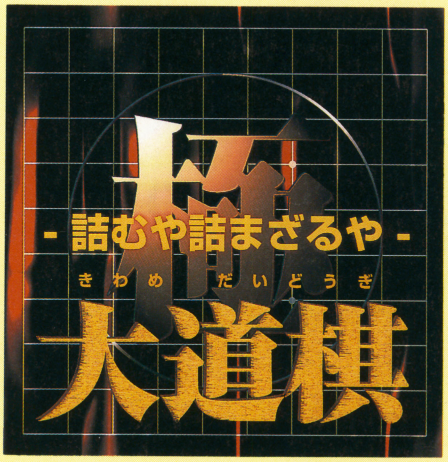
●

東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル5F（地下鉄東西線竹橋駅下車）
株式会社毎日コミュニケーションズ出版編集第二部書籍編集二課

PlayStation™

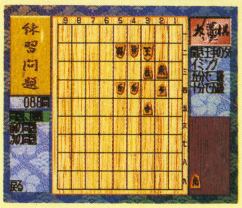
究▶極▶魅▶惑

プレイステーション版
好評発売中！
定価5800円（税抜）



これはもう将棋を超えた
究極の
パズル・シミュレーション！

練習モード



やさしい詰将棋でトレーニング。棋力判定機能搭載。

道場モード



賞金大会で相手を倒し、ひと稼ぎしたらいざ大道棋へ。

大道棋モード



大道棋士相手にいよいよ１手いくらのシビアな戦いが始まる。あなたはエンディングをみられるか！

至高の美しさと強さを持つ本格囲碁ソフト
GOII Professional 対局囲碁

クラシックの名曲を聴きながら、カラフルな画面で格調高い対局を

- 英OXFORD社製の本格対局囲碁
- 棋力に合わせて12段階の強さが選択可能
- 初心者も楽しめる９路盤、13路盤モードも搭載
- 気分に合わせて７種類のクラシックBGMが選択可能
- 碁石は７種類、盤は６種類、背景は９種類の中から選べる設定機能搭載
- 棋譜保存・再生機能搭載
- 自由局面設定機能搭載
- 2〜9子の置碁設定も可能

プレイステーション版／９月下旬発売予定

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
株式会社 毎日コミュニケーションズ 出版事業部 TEL.03-3211-2568